DESCUENTOS: ¡TE REGALAMOS **5€** EN TUS JUEGOS FAVORITOS!

MARCA

PS3 X360 PS2 Wii PC PSP DS MÓVIL

player

TU REVISTA MULTIPLATAFORMA

NÚMERO 11
AGOSTO 2009

SÓLO 1,9€

COLIN MCRAE DIRT 2

PREVIEW EXCLUSIVA: EL REY DE REYES REGRESA MÁS SALVAJE QUE NUNCA

CONSOLAS: EL FUTURO

ASÍ JUGAREMOS DENTRO DE 20 AÑOS

TEKKEN 6

¡EL LEGENDARIO JUEGO DE LUCHA REGRESA!

STARCRAFT 2

¡LO JUGAMOS EN EXCLUSIVA EN BLIZZARD CALIFORNIA!

8 423793 601322 00011

Y ADEMÁS... MMO PLAYER, MONDO PÍXEL, GUÍA DE COMPRAS, TRUCOS, DESCARGAS, MÓVILES, HARDWARE...

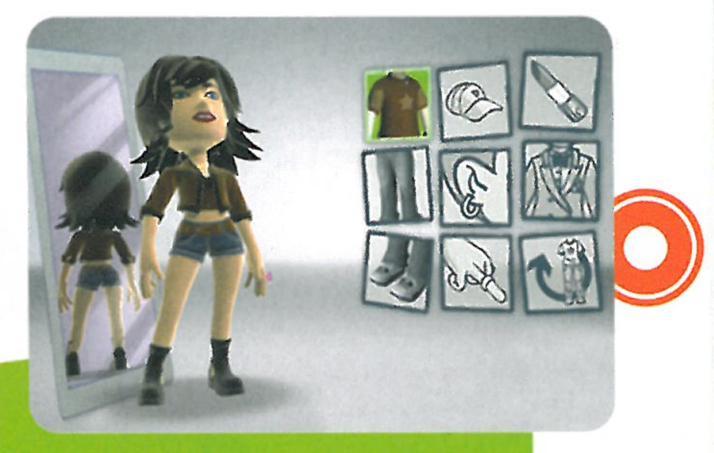

XBOX
LIVE
Así es la Nueva Experiencia XBOX
¿Te gustan los juegos, el cine y estar con los amigos?
Pues Xbox 360 te brinda un nuevo universo de posibilidades que te permiten disfrutar al máximo de tus hobbies favoritos. Descubre la diversión más auténtica, descubre Xbox LIVE.
Diviértete con tus amigos
Si te gusta compartir experiencias con tus amigos, con Xbox LIVE vas a pasártelo en grande. Gracias al magnífico servicio online de Xbox 360 podrás chatear y comunicarte con tus amigos siempre que quieras. Y si encima, conectáis la cámara Xbox LIVE Vision ¡podréis veros a través del televisor mientras habláis! Pero esto no es lo mejor, porque la mayoría de los juegos incorporan modalidades online con las que podrás compartir con tus amigos experiencias inolvidables.
Personaliza tu avatar
La nueva interfaz de Xbox LIVE es más flexible y elegante que nunca y, encima, ¡puedes personalizarla a tu antojo! Sí, porque podrás crear fácilmente un personaje que será tu vivo retrato virtual..., o el de quien tú quieras.
Así, navegar por los diferentes menús resulta mucho más fácil y divertido.
Un catálogo insuperable
Sólo con Xbox 360 disfrutarás de más de 1.000 títulos diferentes, muchos de ellos exclusivos. Aventuras, Acción, Deportes, Música, Familiares... De todo y para todos. Y sólo con Xbox LIVE podrás descargarte películas en alta definición, expansiones para tus juegos favoritos o incluso títulos exclusivos a través del Bazar de Juegos online, ¡que además puedes probar gratuitamente antes de hacerte con ellos!
Para más información entra en www.xbox.es

¿Sabías que...?

- Xbox LIVE tiene 2 modalidades de suscripción:
  - Xbox LIVE Silver (gratuita).
  - Xbox LIVE Gold (de pago).
- Al comprar una consola Xbox 360, consigues una suscripción de prueba de Xbox LIVE Gold durante 1 mes.
- Xbox LIVE Gold te permite jugar online, obtener descuentos en tus juegos favoritos y descargarte contenido exclusivo ¡Sólo por 5€ al mes!







Personaliza tu avatar con todas las opciones que puedas imaginar y utilízalo para jugar y comunicarte con tus amigos en Xbox LIVE



Tus películas favoritas en alta definición

El mejor videoclub sin salir de casa. Sólo con Xbox LIVE podrás descargarte más de 250 películas a través del Bazar de Vídeo. Su amplia oferta y los 5 estrenos semanales lo convierten en un servicio imprescindible.



¿Todavía no te has conectado a Xbox LIVE?

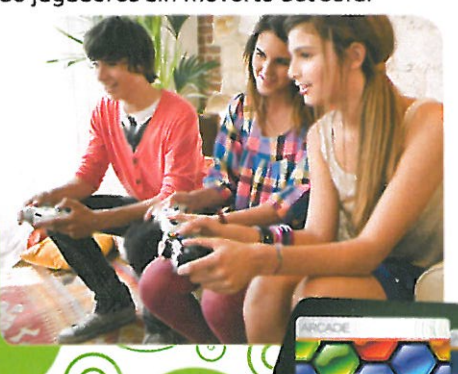
Es tan sencillo como seguir estos 5 pasos:

1. Escoge tu consola Xbox 360: Arcade, Pro o Elite.
2. Conéctate a internet por Wifi* o por cable Ethernet.
3. Escoge tu suscripción: Silver o Gold.
4. Crea tu avatar y encuentra a tus amigos para jugar o chatear.
5. Dirígete al Bazar Xbox LIVE y compra contenido con los Microsoft Points. Podrás adquirirlos en tiendas, en www.xbox.es o directamente desde tu consola en Xbox LIVE.



Comparte tu cuenta de Windows LIVE Messenger y mantén siempre el contacto con tus amigos a través del chat de vídeo, voz y texto.

Conoce a más de 17 millones de jugadores sin moverte del sofá.



El Bazar de Xbox LIVE cuenta con más de 20.000 descargas esperándote.



*Accesorio no incluido, a la venta por separado.



El margen de una victoria en Fórmula 1 se mide en milisegundos, una diferencia a menudo marcada por la atención a los pequeños detalles. Los ingenieros de ASUS han tenido muy en cuenta este concepto a la hora de diseñar la serie de tarjetas gráficas ASUS FORMULA, disponible en los modelos EAH4890 y EAH4770. El disipador térmico inspirado en el chasis de un monoplaza, disipa un 33% más de temperatura que otros diseños de referencia. La cubierta aerodinámica genera un flujo de ventilación centralizado que minimiza las interferencias entre el aire caliente y el frío e incrementa el volumen total de aire en un 7%. Estas gráficas, además, incluyen la tecnología de ASUS Micro Surface Treatment, compuesta por una rejilla de disipación en aluminio de alta densidad, antioxidante y con unas cavidades hemisféricas que aumentan la superficie de intercambio de temperatura, otorgando una disipación un 14% superior que la de los disipadores de referencia. Por último, el ventilador está acabado en un material resistente al polvo que asegura la máxima eficiencia y prolonga la vida útil hasta 10.000h, un 25% más que los modelos de referencia.



ES UNA REVISTA DEL GRUPO UNIDAD EDITORIAL, REVISTAS S.L.U.

Presidenta: CARMEN IGLESIAS
Consejero Delegado: ANTONIO FERNÁNDEZ-GALIANO
Director General (Publicidad): ALEJANDRO DE VICENTE
Director General: LUIS ENRÍQUEZ

Director General Editorial: PEDRO J. RAMÍREZ
Director Editorial: MIGUEL ÁNGEL MELLADO
Director de Arte: RODRIGO SÁNCHEZ
Adjunto al Director Editorial: ÁNGEL MONTERO

DIRECTOR
David Sanz Verjano - *dsanz@unidadeditorial.es*

COORDINACIÓN / REDACCIÓN
-Gustavo Maeso (Coordinación, PC y portátiles)
gustavo.maeso@unidadeditorial.es
- Julio del Olmo (Redacción)

COLABORADORES
-Chema Antón (Jefe de Producción, Wii y DS)
chema@marcaplayer.es
-Juan García Garrido (Xbox 360)
juan.garcia@marcaplayer.es
-Lázaro Fernández (PS3)
lazaro.fernandez@marcaplayer.es
-Mario Fernández González
mario.fernandez@marcaplayer.es
-Rebeca Saray y Mauro (Fotografía)
-Diego Alberto Fernández (Actualidad)
Angel Llamas "Wako" www.vidasinfinitas.es (Reviews), David Kromhell, David Caballero, Javier De Pascual, Paola Mejía, Raquel Díaz, José Luis Villalobos, Germán Pizarro, David Guaita (Japón), José Luis García Guerrero, Jaume Esteve (blog oficial), Juandi "Keitaro".

DISEÑO
Juan Manuel Martín Castillo (Jefe de Diseño y Editor Web) - *jmmcastillo@unidadeditorial.es*
Sol García - *mgsanchez@unidadeditorial.es*
Miryam Veros - *miryam.veros@unidadeditorial.es*

EDICIÓN Y CIERRE
Sol García - *mgsanchez@unidadeditorial.es*

PUBLICIDAD
Director Comercial: Jesús Zaballa
Director de Publicidad de Área de Revistas: Cristina Esquivias
Director de Publicidad: Conrado Godoy (cgodoya@unidadeditorial.es) Tel. 91 443 54 89
Jefe de Publicidad: José A. Muñoz-Calero (josea.munoz@unidadeditorial.es) Tel. 91 443 55 58
Coordinación: Mª Trinidad Martín
Tfno: 91 443 52 54

Zona Norte
Delegado: Gerardo Manrique 94 473 91 10 **Vizcaya:** Juan Luis González-Anduiza 94 473 91 10 **Asturias/Cantabria:** Pablo Fernández Galiano 94 231 98 73 **Navarra/Rioja:** Iñaki Fica 94 473 91 10 **Aragón:** Álvaro Cardemil 976 79 40 64 **Galicia:** José Carrera (Vigo) 986 22 91 28 Daniel Fanego (Coruña) 981 20 85 37 **Castilla y León:** Ana Luquero 983 42 17 00
Andalucía: Delegado: Rafael Martín 95 499 07 21 Silvia Torres (Sevilla)
Levante: Delegado: Manuel Huerta 96 337 93 27
Marcos Martínez (Valencia)
Cataluña: Delegado: Cristina Pascual 93 227 67 11 Eduard Carcaré
Baleares: Delegado: José María Conrado 971 76 76 30
Internacional: Katja Natus 91 443 55 24 Juan Jordán

EDITA
Unidad Editorial, Revistas S.L.U. Avda. de San Luis, 25
28033 MADRID Redacción: Tel. 91 337 32 02
marcaplayer@marcaplayer.es
Gerente: José Jesús López Gálvez. Directora de Marketing: Virginia Roel. Jefe de Producto: Gema Monjas. Director de Producción: Fernando Gil. Director de Distribución: Pedro Alonso. Director Financiero: Marco Ottelli. Suscripciones: 902 99 91 99 (Horario L-V, de 8 a 20h.) Ejemplares Atrasados: Entregas Urbanas Tel. 902 50 54 86 (Horario L-J de 9 a 15 h y V de 8 a 15h)
Distribuye: Logitengral 2000 S.A.U. Imprime: ALTAIR QUEBECOR
Printed in Spain. Depósito Legal TO-0649-2008
Precio para todo el territorio español indicado en la portada.

Publicación ARI [ARI] FIPP

editorial

A GABE NEWELL SE LE VA LA PINZA



> DAVID SANZ
DIRECTOR

TENÍA ESCRITO ESTE EDITORIAL DÍAS antes del cierre, pero navegando por la Web he leído en varios portales especializados las declaraciones de Gabe Newell acerca de la comuna anarcosindicalista -cada vez que escucho este término no puedo más que acordarme de una de las escenas más buenas de Los caballeros de la Mesa Cuadrada, de Monty Phyton- que poco más que propone para financiar los juegos y acabar con la tiranía de las editoras.

Bien, así a bote pronto suena la mar de atractivo. Tú. Jugador desde hace años, amante de los videojuegos, sufridor de algunos pufos de grandes compañías, pequeñas y medio pensionistas, aquél que se rasca los bolsillos con mayor o menor frecuencia para disfrutar en casa con un buen título... ¿Yo? Sí, tú. Newell quiere que seas parte del desarrollo de los videojuegos. Como decimos, a primera vista, esto es algo muy interesante porque le daría a la comunidad un poder hasta ahora en manos de las editoras (salvo en casos como Rockstar o Blizzard, que van a lo suyo y por eso sacan productos de altísima calidad por norma).

Eso sí, Newell parece que no ha pensado en un par de detalles. La primera, cómo se puede hacer realidad ese deseo sin que los anhelos de unos y otros se conviertan en un obstáculo para avanzar en el mismo desarrollo (ya existen algunas experiencias en otros sectores y es, literalmente, un caos); y segunda, ¿cree de veras que los desarrolladores van a permitir la intromisión en su trabajo de una legión de fans con miles de ideas en la cabeza?

Ese pensamiento de comuna está muy bien, y hasta funciona siempre y cuando hablemos de pequeño grupos de personas que se lanzan a la aventura e innovan con la fuerza que les da su materia gris. Ahí están los resultados: Icarian, World of Goo, Braid... Pero pensar que se puede usar a la comunidad en masa para 'subvencionar' los desarrollos para quitarse de en medio a las editoras huele a trampa, sobre todo cuando es Valve quien habla. Una compañía con presencia, poder y recursos. Si quieren innovar, que innoven, que sólo hay que echar un vistazo ahí fuera para ver que poco a poco van saliendo cabezas independientes que se tiran al charco y luchan durante años hasta ver cómo sus creaciones ven la luz, y cada vez más, sobre todo gracias a ese modelo de descarga que irónicamente crearon los mismos Valve (y su caballo de batalla Steam), y que ahora hace las delicias de muchos jugadores en Xbox Live, PS Network o Wiiware.

"UNA ESPECIE DE COMUNA NO VA A SOLUCIONAR LOS PROBLEMAS DE INNOVACIÓN EN LOS VIDEOJUEGOS"

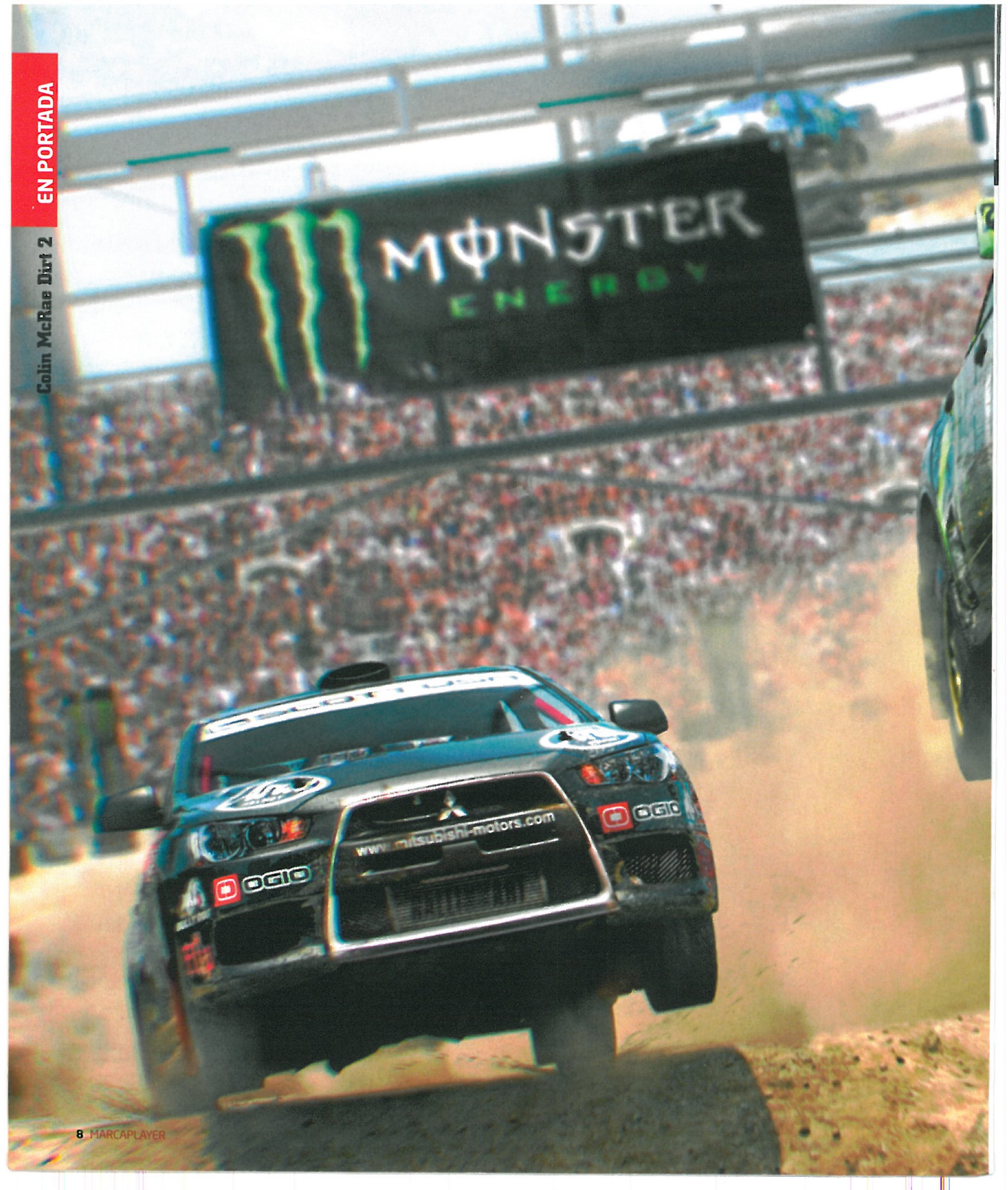
PD: Todo el equipo de Marca Player os desea lo mejor para este verano. Pasadlo en grande y jugad a todos esos títulos que tenéis en el baúl de los recuerdos, que las tardes del estío son muy duras si no tenéis muchas cosas que hacer. Nos vemos a finales de Agosto con un nuevo número de Marca Player, donde os contaremos todas las novedades que vamos a tener con la llegada de nuestro primer aniversario. ¡Un abrazo a tod@s!




MARCA
player
MARCA PLAYER Nº11 AGOSTO 2009
16 STARCRAFT II
LA ESTRATEGIA EN TIEMPO REAL
CON MAYÚSCULAS
8 COLIN MCRAE
LA VELOCIDAD
SIEMPRE TUVO
NOMBRE PROPIO
SUBARU
BLOCK


44 NATAL VS WII VS WAN
EL FUTURO DEL VIDEOJUEGO MÁS CERCA
50 FORZA 3
LAS CARRERAS MÁS TREPIDANTES SE CORRERÁN EN TU CONSOLA
76 FIFA
EL MEJOR FÚTBOL DEL MUNDO, COMO CADA AÑO, EN TUS MANOS CON FIFA
80 SPLINTER CELL
VUELVE EL ESPÍA MÁS FAMOSO
84 TEKKEN 6
EL CLÁSICO DE LUCHA VUELVE MÁS VIVO Y REJUVENECIDO QUE NUNCA

CONTENIDOS


MONSTER
ENERGY
OGIO
www.mitsubishi-motors.com
OGIO



EL REY COLIN

El rey del rally ha vuelto. Después de la trágica muerte del campeón del mundo, Colin McRae, la archifamosa saga de videojuegos que llevaba su nombre quedó huérfana. Pero, como el Cid Campeador, el piloto escocés seguirá ganando carreras después de muerto. ¡Colin McRae ha muerto, larga vida a Colin McRae!

Mucho se discutió en la oficinas de Codemasters, en Reino Unido, sobre si mantener el nombre del piloto escocés en el nuevo videojuego de su famosa saga de conducción después de su trágico fallecimiento en septiembre de 2007. Pero, al final, la familia del piloto y los desarrolladores del juego decidieron mantener su nombre como un homenaje al campeón del mundo de rally.

Una sabia decisión que mantiene el nombre original de una de las sagas de conducción más famosas de la historia de los videojuegos, una saga que con ***Colin McRae DIRT 2*** llega a una nueva cima de realismo y diversión sobre cuatro ruedas. Siguiendo el espíritu de su entrega anterior, este nuevo juego vuelve a ofrecernos lo mejor del rally y, en general, de todo el 'off-road'. ¿Te gusta conducir? Pues te vas a hartar. »

SIGUE TENIENDO PRUEBAS DE RALLY, PERO AHORA ESTO ES DEPORTE EXTREMO



Hace unos números ya os comentamos nuestras primeras impresiones ante *DIRT 2*, en un viaje en rigurosa exclusiva que nos pegamos a los estudios del Racing Studio de Codemasters. Ahora, tenemos en nuestro poder, también en exclusiva, la beta de preview del título y ¡llevamos una semana jugando sin parar a esta maravilla! Los amantes de los juegos de conducción ya tienen aquí otro título imprescindible.

Viajando por el mundo

Lo primero que entra por los ojos de *GRID 2* es su fabuloso diseño y aspecto gráfico. No en vano, este es el primer 'Colin' que utiliza el impresionante motor EGO de Codemasters, el mismo motor del genial *Race Driver GRID*, que todavía nos tiene enamorados. Cada coche ha sido diseñado al mínimo detalle con todas y cada una de sus piezas incrustadas. Esto hace que cada coche responda de froma diferente a cda trazado, a cada curva, a cada terreno. La física desplegada es hiper-realista y las colisiones y daños en los vehículos son todo un mundo.

Nada más comenzar a jugar, y con los consejos de Travis Pastrana al teléfono, hay que meterse en la piel de un nuevo piloto que quiere ganarse los garbanzos haciéndose un nombre en las competiciones de motor 'off-road' de cualquier parte del mundo. El menú principal del juego, y nuestra base de operaciones para acceder a todas sus opciones y pruebas, es una destartalada caravana en la que viviremos y viajaremos por todo el planeta. Las pruebas que se van abriendo en el mapa del juego han sido inventadas, en su mayoría, por los diseñadores del juego pero, perfectamente, podrían realizarse en la actualidad y están basadas en pruebas comunes de este tipo de competiciones. Así, podemos competir con coches de rally en carreras a través de la abandonada estación eléctrica londinense de Battersea, o volar a través del mega estadio, aún en proyecto, LA Stadium de Los Angeles. Así, iremos probando diferentes disciplinas, como el Rally de Croacia, una rally-cross en México, una carreara trepidante en el desierto en Marruecos, etc.

El juego tiene un sistema de experiencia de tu personaje que, cada vez que alcance niveles superiores, irá abriendo nuevas pruebas para seguir corriendo, ganando pasta, obteniendo mejores coches... Para llenar esa barra de experiencia hay »



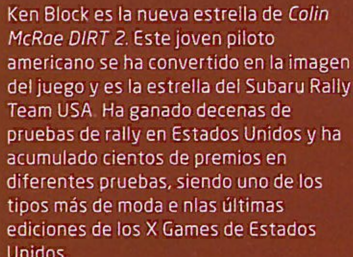
UNA BUENA SALIDA PUEDE condicionar toda la carrera. Hay que estar atentos.

LOS BUGIES SON FANTÁSTICOS para las pruebas en los desiertos.

EL ASPECTO GRÁFICO Y LA FÍSICA DEL JUEGO SON PARA NO PARAR DE BABEAR

RALLY CROACIA

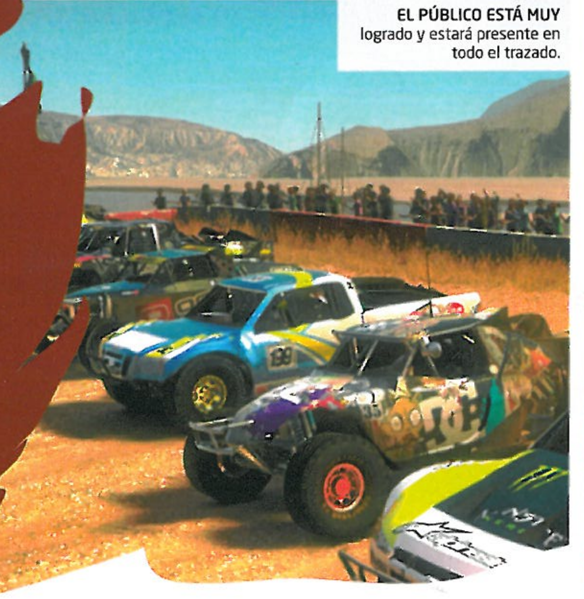
KEN BLOCK



Ken Block es la nueva estrella de *Colin McRae DIRT 2*. Este joven piloto americano se ha convertido en la imagen del juego y es la estrella del Subaru Rally Team USA. Ha ganado decenas de pruebas de rally en Estados Unidos y ha acumulado cientos de premios en diferentes pruebas, siendo uno de los tipos más de moda e nlas últimas ediciones de los X Games de Estados Unidos.

Ken Block conduce el mítico Subaru Impreza WRX STi, el mismo que condujera Colin McRae. Además de una estrella de las cuatro ruedas, Block también destaca sobre una tabla de skate, de snow y hasta sobre el sillín de una moto de cross.

Ken Block es el fundador y presidente de la compañía de zapatillas y ropa DC Shoes, archiconocida a nivel internacional y que patrocina a su propio equipo, además de a un gran número de skaters, pilotos y eventos de deporte extremo.



EL PÚBLICO ESTÁ MUY logrado y estará presente en todo el trazado.



ESTAS PICKUPS DE RUEDAS gigantes son todo un espectáculo para la vista.

que sacar unos buenos resultados en cada prueba. Hay que tener en cuenta que, a mayor dificultad elegida para una prueba, más puntos de experiencia se obtienen. El juego cuenta con varios niveles de dificultad para los pilotos más exigentes y los jugadores más inexpertos.

Además de ir ganando dinero y abriendo la posibilidad de comprar nuevos vehículos, el juego incluye la opción de personalización máxima de cada coche, tanto a nivel mecánico como a nivel externo: puedes tunear tus coches al máximo.

Llénate de barro

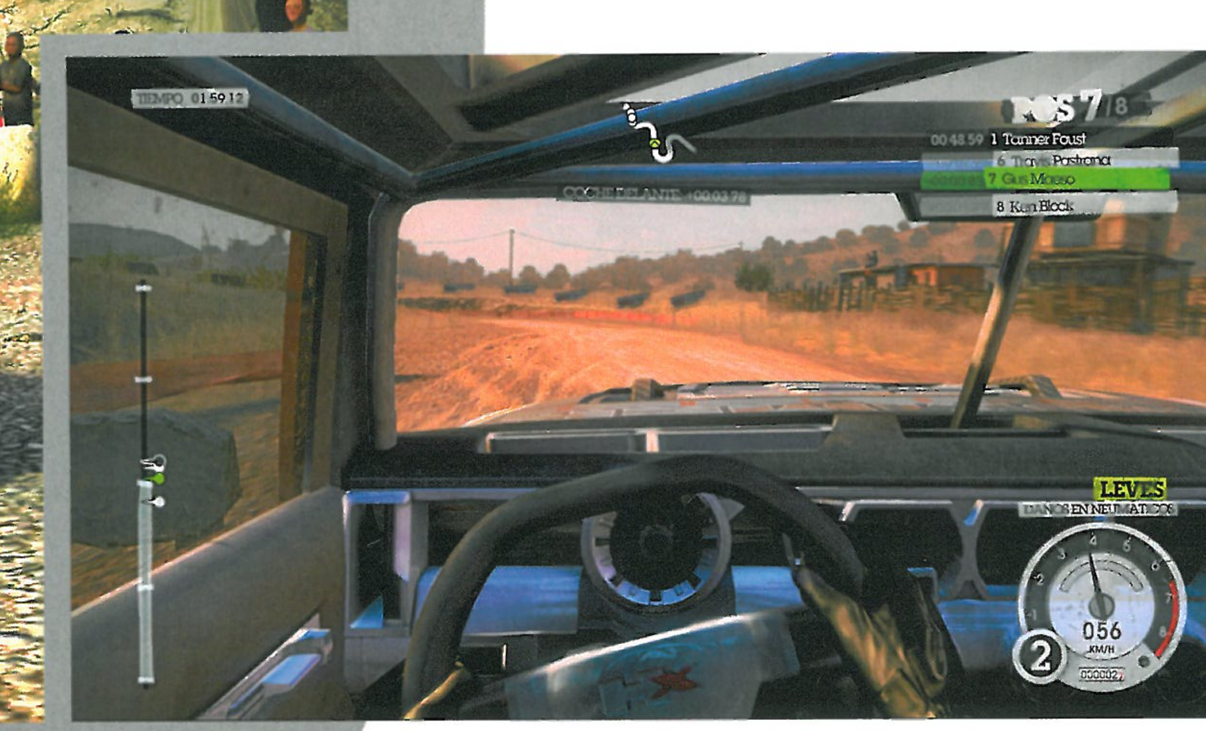
Como ya sabéis, con *DIRT* (el título anterior de la saga Colin McRae) la licencia añadía a las clásicas pruebas del campeonato del mundo de rallys, un buen puñado de pruebas 'off-road' cada vez más populares (como las 'raids', los 'head-to-head', el 'rally-cross', o las disciplinas de escalada y descenso de colina). Esto multiplicó las posibilidades y la diversión del título. Ahora, con *DIRT 2*, los chicos de Codemasters han ido un paso más allá y han convertido el juego en un título de deporte extremo sobre cuatro ruedas. Manteniendo las pruebas de rally clásico que siempre han caracterizado a la saga, *DIRT 2* se ha convertido en un juego mucho más fresco, agresivo y rompedor, con pruebas de rally de lo más loco y con música cañera sonando a todo trapo.



LOS PROTAGONISTAS

Bueno, en realidad el protagonista del juego vas a ser tú, pero estarás muy bien acompañado en todas y cada una de las pruebas por un puñado de jóvenes promesas del 'off-road'. Y es que la gente de Codemasters ha buscado a los mejores pilotos de este tipo de pruebas y ha conseguido que colaboren en el juego. Así, además de Ken Block, en el juego aparecen sus compañeros de equipo en el Subaru Rally Team USA, Dave Mirra y Travis Pastrana. Estos dos tipos triunfaron en otras disciplinas del os X Games, el primero sobre una BMX y el segundo sobre una moto de motocross, pero ahora están ganando pruebas pilotando un Subaru impreza. ¡Increíble! En el juego también aparece Tanner Foust, otra joven promesa del equipo Rockstar Energy Drink, que fue medalla de oro de rally en los X Games de 2007 y medalla de plata en la edición de 2008.

Todos ellos aparecen en el juego con sus propias voces (bueno, en la edición en castellano están dobladas) y te ofrecen consejos y sirven de guía en el juego para ir desbloqueando pruebas, etc. Eso sí, el colegüeo se acaba cuando toca saltar a la parrilla de salida de cualquier prueba. Ahí podrás escucharlos a todos por radio mientras corres y todo serán comentarios jocosos si te dejan atrás en la carrera. Pero si eres tú quien les 'das cera' a ellos, podrás escuchar como te maldicen y te increpan, sobre todo si les haces alguna mala jugada o golpeas sus vehículos y les sacas fuera del trazado.



Y es que la inspiración para este juego se ha buscado en pruebas como los X Games de Estados Unidos, los equipos de motor como el Monster Energy Team y a 'locos' de las cuatro ruedas como Ken Block, Dave Mirra, Travis Pastrana o Tanner Foust. Los tres primeros son los pilotos estrella del equipo Subaru Rally Team USA, la marca con la que pilotara Colin McRae. El joven y prometedor piloto americano Ken Block está llamado a ser el sucesor de McRae en el campeonato del mundo, y ya es una estrella en los X Games. Block también es el sucesor de Colin por su implicación en el desarrollo del videojueo, porque como el mítico piloto escocés ha participado de forma muy activa en su diseño y ya se ha convertido en la imagen de *DIRT 2*. En cuanto a Travis Pastrana y Dave Mirra, son dos viejos conocidos de los aficionados a los videojuegos. ¿Os acordáis de *Travis Pastrana's MTX Mototrax* o *Dave Mirra Freestyle BMX*? Pues estos dos monstruos, además de a la moto de cross y a la bici, también le dan a un Subaru Impreza. Todos ellos, y algunos pilotos más, aparecen en el videojuego y podrás escuchar sus consejos y hasta sus insultos y provocaciones durante las carreras.

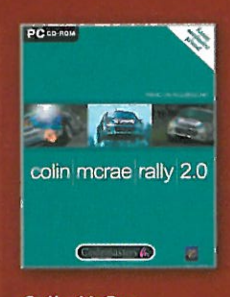
› ***Por Gustavo Maeso***

REPARA Y TUNEA TODOS LOS COCHES QUE PUEDAS COMPRAR EN EL JUEGO

TODOS LOS JUEGOS DE LA SAGA



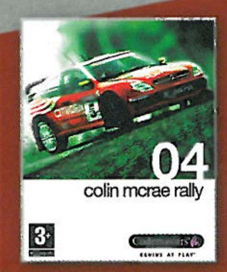
Colin McRae Rally
1998 PC, Playstation
El primer juego que inauguró la saga llegó a finales de aquel año, con los coches y pruebas reales (en 8 países) del Campeonato del Mundo.



Colin McRae Rally 2.0
2001 PC, Playstation, Playstation 2, Xbox
Llega una nueva generación de consolas y una nueva entrega. En portada aparecía el Ford Focus de McRae.



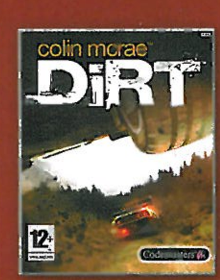
Colin McRae Rally 3
2002 PC, PS2, Xbox
El juego gana en pruebas, coches extras y opciones. Aunque se anunció una versión para Nintendo Gamecube, esta fue cancelada.



Colin McRae Rally 04
2003 PC, PS2, Xbox
Este año la saga no consigue obtener la licencia oficial de la WRC, por lo que los coches son ficticios o de ediciones anteriores.



Colin McRae Rally 2005
2005 PC, PS2, Xbox, PSP, Mac, Ngage, Java
La saga se expande. Más de 70 pruebas en 9 países, incluyendo la opción de competir en el Paris-Dakar.



Colin McRae Rally DIRT
2007 PC, PS3, 360
El juego se reinventa para la nueva generación de consolas. Se incluyen pruebas de tdoas las disciplinas del 'off-road'.

¡videojuegos de cine!







¡Nunca has visto un videojuego tan grande!

Pantallas individuales para disfrutar el juego en primera persona, acompañadas de la pantalla del cine para hacerte sentir inmerso en el juego. Efectos especiales con imágenes en alta definición que hacen que tu entorno cambie constantemente.



¡Nunca has oído nada parecido!

¡Olvida los patéticos altavoces de PC o la tele!
¡4.000 W de sonido 7.1 surround y con subwoffer te situarán en el centro de la acción!.



¡Nunca has sentido nada igual!

¿La vibración de tu gamepad o joystick te parece un buen efecto?
¡¡Espera a sentir la vibración en todo tu cuerpo!!
¡La butaca con efectos integrados te llevará a otra dimensión!



¿cuántos amigos tienes? ¿te atreves a desafiarlos a todos a la vez?

¿Aburrido de la pantalla partida para jugar con un colega mientras los otros miran? Aquí juegan todos a la vez, con una red de hasta 50 consolas.



¡El mejor escenario!

Encontrarás Cinegames en los mejores cines, con butacas dispuestas en grada y las últimas tecnologías en sonido e imagen digital.



Más información en: www.cinegames.es

EN EL ES

...HAY MUCHOS QUE ESC

La mítica saga *StarCraft* vuelve con aires renovados para conquistar de nuevo los corazones de los amantes de los buenos juegos de estrategia. Terran, Protoss y Zerg nunca se habían visto tan bien. La fecha: este 2009.

Texto y fotos: Juanma Castillo

Una visita relámpago a California a las oficinas centrales de Blizzard se convierte en un viaje a lo desconocido. A las interioridades de la secuela más esperada desde que el primer *StarCraft*, allá por 1998 se convirtiese por derecho propio, en una leyenda de los juegos RTS, con permiso de *Command & Conquer*. Reposar los tentáculos sobre una versión muy avanzada del mismo es un privilegio sólo apto para los más afortunados. En concreto, uno por cada país europeo. Y cómo no, Marca Player estuvo ahí.

Tras comprobar que las palmeras de Beverly Hills no son de palo, –bueno sí, de lo que no son es de cartón piedra–, la gente de Blizzard esperaba a un grupo de nutridos periodistas de distintos países donde el inglés y el vino francés eran nuestro punto de encuentro común. Los americanos nos recibieron con latas de S. Peppers y comenzó el espectáculo.

StarCraft II es la secuela del mayor éxito de los juegos de estrategia en tiempo real para PC. "Las expectativas para este juego estaban fuera de toda escala", nos confiesa Dustin Bowder, Diseñador Jefe del equipo StarCraft, "era bastante intimidador. Pero hay que ser valiente y decir: ¡Podemos hacerlo mejor!"

El desarrollo del juego no varía en su concepción con respeto al original y su posterior expansión, *Brood War*. Los fans de *StarCraft*, que se cuentan por miles a lo largo del globo, encontrarán en ***StarCraft II*** el mismo 'feeling' que les ha venido conquistando durante 11 años. "La idea era hacer un juego en consonancia con el espíritu del original. Es exactamente el *StarCraft* que uno puede imaginar. Los amigos de la franquicia se van a sentir muy familiares pero rápidamente verán que todo es diferente", nos cuenta Rob Pardo, Vicepresidente Ejecutivo de Diseño de Juegos.

El nuevo StarCraft

Volveremos a ver a las tres facciones en liza: Los Terran, los Protoss y los Zerg. Estas tres razas, con sus unidades, construcciones, mecánicas y tecnología específicas están más diferenciadas unas de otras que nunca. "Las razas en *StarCraft* son extremadamente diversas, pero hemos intentado ir todavía más alla", cuenta Dustin Bowder. Dustin, transmite entusiasmo, sabiendo que tiene entre las manos »

SPACIO...
UCHARÁN TUS GRITOS





UN ENFRENTAMIENTO TERRAN CONTRA Protoss es un alarde de maquinaria y tecnología.

» un producto digno de todos los halagos. Como dice, ahora las unidades están mucho más distantes con respecto al resto de razas. El estricto balanceo del juego es motivo de orgullo para Blizzard, sabedor de que es la base de la gran jugabilidad del original. En ***StarCraft II*** veremos nuevas unidades y otras clásicas repotenciadas con nuevas habilidades que cambiarán totalmente la estrategia de juego. "El Shuttle y el Dropship sin iguales al original, pero hemos añadido ciertas mecánicas como el transporte y el hecho de que puede curar, lo que cambia todo sobre cómo puedes usarlos en combate", confiesa Dustin.

El desarrollo en sí de *StarCraft* no ha cambiado. En las partidas multijugador que pudimos probar nos dedicamos a recopilar minerales y gas para invertir en construcción de edificos como barracones, torretas, etc... Nuevas unidades. Está casi donde estaba, pero mucho mejor.

Se nota el cuidado en el diseño de todas y cada una de las mismas. Tanto a nivel jugable como técnico. Según Rob Pardo, "cada raza transmite una experiencia de juego diferente. Hemos intentado hacer un título balanceado, donde puedas aprenderte todas las unidades, sus características y propósitos. Lo cierto es que inviertes mucho tiempo

EL JUGADOR NOVEL SE ENCONTRARÁ CON UNA JUGABILIDAD INTELIGENTE

LAS UNIDADES Y EDIFICACIONES Zerg son todavía más repugnantes que en el original.

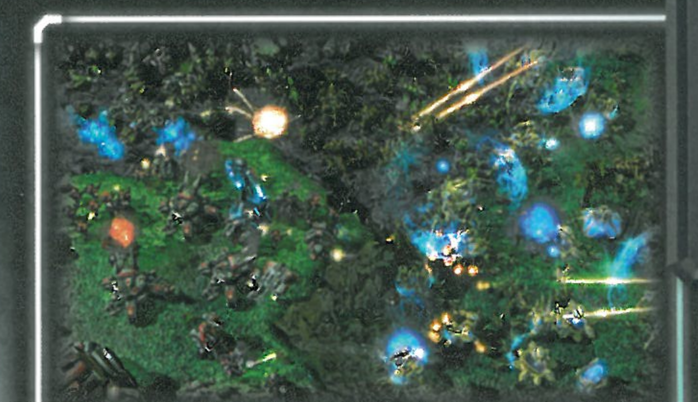
en cosas que la gente no siempre se da cuenta. El jugador recién llegado encontrará un jugabilidad inteligente. ¡Hey! ¡Este juego es mucho más divertido que otros!"

Técnicamente impecable

11 años son casi un eón en el tiempo de los videojuegos. Gráficamente, *StarCraft* necesitaba una revisión y el resultado actual es un nuevo motor 3D donde tanto los escenarios como unas detalladísimas unidades destacan por su colorido y animación. Ver un Zerg mutando en una placenta chapoteante produce un placer morbosamente repugnante. "Es un juego visualmente muy bonito", defiende Rob. A pesar de que los requerimientos técnicos del juego no han sido todavía especificados, todo apunta a que no será necesaria una gráfica de última generación para disfrutar del juego a tope, lo que será un alivio para muchos. »

EL BALANCEO DE LAS UNIDADES ES LA BASE DEL ÉXITO DEL PRIMER STARCRAFT

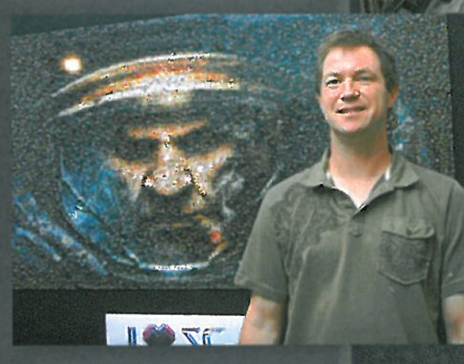

EL ESCENARIO JUEGA UN papel todavía más importante en el desarrollo de estrategias.



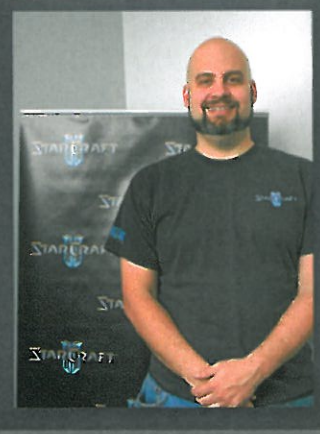
Polémica

MULTIJUGADOR SIN OPCIÓN LAN

La polémica está servida con la decisión de Blizzard de no incluir opción LAN en el multijugador de StarCraft II. Desde el momento en que saltó la noticia, los fans de la primera entrega se asociaron en una petición firmada para que Blizzard reconsidere su decisión. "LAN es lo que popularizó *StarCraft*. Por favor, no olviden la tradición del juego", recuerdan los reclamantes en su web.
La respuesta de Blizzard no se ha hecho esperar: "Aunque esta ha sido una decisión difícil para nosotros", afirma Bob Colaico, relaciones públicas de Blizzard, "sentimos que abandonar el juego en red local y dirigir a los jugadores a nuestro servicio Battle.Net actualizado era la mejor opción para asegurar una



experiencia multijugador de calidad con ***StarCraft II*** y salvarnos de la piratería. Varias características de Battle.Net como opciones de comunicación avanzada, logros, registro de estadísticas y otras, requieren que los jugadores estén conectados al servicio, por tanto os animamos a todos a que uséis Battle.Net al máximo para disfrutar a tope de ***StarCraft II***."



NO SERÁ NECESARIA UNA TARJETA GRÁFICA DE ÚLTIMA GENERACIÓN

» La cámara de juego permite ahora un cierto acercamiento al escenario y la perspectiva isométrica original se ha sustituido por un falso 3D donde el punto de fuga se encuentra a varios kilómetros de profundidad, permitiendo a las unidades y edificios mostrarse en todo su esplendor sin entorpecer el componente estratégico del juego. Eso sí, la cámara no rotará.

Campaña de un jugador

Una de las polémicas levantadas tras las primeras noticias que se han venido difundiendo sobre ***StarCraft II*** era que el juego original incluiría sólo la campaña de un jugador para la raza Terran, mientras que las respectivas a Protoss y Zerg se ofrecerían posteriormente a modo de expansiones. Esto es así debido a un cambio de planteamiento en la estructura de la campaña de un jugador. Para empezar su duración será mayor que las tres originales juntas incluidas en el primer *StarCraft*. Además, el componente narrativo y de libre elección del jugador será total. Rob Pardo nos lo cuenta: "Se trata de ofrecer una experiencia más inmersiva donde interactúes con todo tipo de personajes diferentes". En el contexto de la campaña Terran, el jugador podrá controlar a los Marines a través de distintas tomas de decisiones y líneas de argumento. Según Rob, el jugador se encontrará con cosas nunca vistas en un RTS, "un juego muy cinemático, como una aventura RPG. Creo que la gente no se espera una experiencia narrativa como ésta en un juego RTS". Dustin Bowder nos concreta más qué

TERRAN

› Los Terran son los descendientes de una expedición de colonos enviada desde el planeta Tierra siglos atrás. Formada exclusivamente por disidentes que el gobierno consideraba prescindibles, los humanos establecieron tres colonias.

› Aunque los Terran no disponen de tecnología tan avanzada como la Zerg o la destreza Protoss, los humanos suplen esta carencia con una gran cantidad de unidades variadas. Los marines Terran disponen de fuertes armaduras, potencia de fuego y un gran número de unidades.

› Los Terran muestran todo su potencial defendiendo la base, pudiendo crear búnkeres y tanques de asedio.

› Las bases Terran tienen la facultad de poder trasladarse de un lugar a otro convirtiéndose en una nave espacial. Esto es vital cuando una invasión no suficientemente contenida amenaza con destruir tu base principal.



PROTOSS

› Los Protoss fueron durante un tiempo, considerados la raza más poderosa del Universo. Su avanzadísima tecnología y sus habilidades psiónicas les ponían un peldaño por encima del resto de criaturas del espacio. Pero todo cambió cuando la guerra contra los Zerg les demostró lo contrario. La inmensa superioridad numérica de la colmena pilló a los Protoss con el ritmo cambiado.

› Ahora, los Protoss se han vuelto más desconfiados y han puesto en juego nuevas tecnologías y estrategias para poder hacer frente a la inacabada guerra contra los Zerg.

› Las unidades Protoss no necesitan estar presentes para la construcción de nuevas edificaciones. Los edificios necesitan de energía para construirse y funcionar, así que los Protoss dependen del suministro de los Pylons y su colocación es la primera fase de una planificación inteligente del desarrollo Protoss.





ZERG

› Los Zerg no son una raza concreta, ni siquiera una cultura común. Están formados por muchas especies integradas en el Enjambre mediante la infestación Zerg. Funcionan a través de una mente colectiva denominada Supermente. Su intención inicial era consumir el poder psiónico de la raza Protoss, de ahí la invasión. Actualmente es capaz de encontrar beneficios para el Enjambre también en los humanos Terran. Actualmente, una criatura única llamada la Reina de Espadas, controla al Enjambre a su antojo.

› Las unidades Zerg no fabrican tecnología. La tecnología son ellos mismos. La mutación de las larvas de la madre en cada una de las distintas unidades se produce de forma autónoma y producen.

› El Enjambre produce una secreción llamada la Infestación que facilita el movimiento y el desarrollo de unidades Zerg. Los terrenos cubiertos por este limo son perfectos para su expansión.





LA CAMPAÑA DE UN JUGADOR SERÁ MÁS LARGA QUE LAS TRES DEL PRIMERO

podemos esperar de la campaña Terran. Asegura que no se trata de algo lineal: "Tienes misiones en las que te enfrentarás a hordas de monstruos zombi que sólo te atacan por la noche y huyen al salir el sol. Así que tienes que salir corriendo para matarlos en sus madrigueras y luego volver a la base a prepararte para el gran ataque. Como 'Soy Leyenda'. Hay otra misión en un mundo completamente infestado de Zerg y que cada pocos minutos, las zonas bajas del terreno se llenan de lava que arrasan con todo. ¡Y los minerales están en esas zonas!", cuenta Dustin. "Tenemos misiones en el espacio donde las unidades, nada más entrar, sufren daño. Cada misión, si lo haces bien, será muy diferente de la anterior". La cosa promete.

Battle.net

Battle.net evoluciona gracias al lanzamiento de ***StarCraft II*** y pretende convertirse en un punto de encuentro de jugadores, mucho más que un servidor de emparejamientos. En nuestro viaje, mientras dábamos cuenta de una caja de rosquillas que sirvieron para constatar que Europa y los USA estamos separados por toneladas de agua transoceánica y de ácidos grasos poliinsaturados, pudimos probar una versión no final de battle.net mucho más evolucionada de lo que se ha visto hasta ahora en otros títulos. Los equipos, el seguimiento del jugador con valoraciones, logros, la vista de espectador: Battle.net se va a convertir en un punto de encuentro de jugadores. "Todavía está en fase de desarrollo, pero tendrá una gran cantidad de sorpresas", nos aseguran.

Cuando ya estábamos a punto de abandonar Blizzard, Bob Colaico, Relaciones Públicas de Blizzard, se me acercó con su iPhone y una sonrisa en la cara. En la pantalla aparecía un resultado futbolístico de esa misma tarde: 0-2, USA-España en la Copa Confederaciones de Sudáfrica. "¿Sabes? ¡Tu juego es una basura!".

Jamás he mentido tanto.

PREMIOS ANUALES DE LA INDUSTRIA

GAMELAB

Gijón acogió los días 1, 2 y 3 de julio la Feria Internacional del Ocio Interactivo. Además de ponencias se entregaron premios a los mejores del año en España.

En 1983 nació el primer videojuego en España de la mano de Indescomp, llamado *Pulga*. Décadas después, esa misma PULGA se ha convertido en el trofeo que se entrega a los premiados de la edición Gamelab de 2009, la Feria Internacional del Ocio Interactivo celebrada en Gijón.

Este acontecimiento, de tres días de duración, acoge a los profesionales más importantes del sector de los videojuegos en España, una industria en plena expansión.

Mesas redondas, conferencias, exposiciones,... Un sinfín de eventos que dan una muestra de que el mundo de los videojuegos vive en España una época dorada.

Hasta allí se desplazó Marca Player como jurado de estos prestigiosos premios. No podíamos faltar en un acontecimiento de este nivel en nuestro país. Y menos aún formando parte del jurado que entregaba los II Premios a la Industria Española del Videojuego junto a otros medios de referencia.

Una gran experiencia y un éxito sin duda. Un crecimiento del sector como el que vivimos necesitaba una feria a su altura, y Gamelab lo está y con creces. Nos vemos el próximo año.

KROLL, PARA IPHONE, HA SIDO UNO DE LOS JUEGOS MÁS LAUREADOS EN LA GAMELAB 09

DESDE DENTRO

ENTRE BASTIDORES

La controvertida presencia de la Ministra de Cultura, Angeles González-Sinde, abría el GameLab 2009. Hubo disparidad de opiniones al respecto de su presencia. Más unanimidad de criterios hubo a la hora de resaltar la labor de Zinkia Entertaiment con títulos como *Hello Pocoyó!* o *Playchapas*, que han dado un salto de calidad a la industria durante este año. Caso parecido al de *Kroll*. Juego para iPhone de Digital Legends, ganador de dos premios, que se ha convertido en el juego de referencia del mismísimo Steve Jobs, presidente de Apple, para demostrar las capacidades de su terminal.



TODOS LOS GALARDONADOS CON SU PREMIO

LA PULGA, CREADA POR las mentes de Calico Electrónico, es el personaje elegido para el trofeo.

PREMIADOS

LOS MEJORES DEL AÑO

La lista completa de ganadores de II Premios de la Industria Española del Videojuego fueron a parar a:

- **Mejor Tecnología:** Kroll
- **Mejor Arte:** Yummy Yummy Cooking Jam
- **Mejor diseño de juego:** Playchapas
- **Mejor juego PC/ Online/ Consola:** Hello Pocoyo
- **Mejor juego móvil:** Kroll
- **Mejor Estudio:** Zinkia Entertaiment
- **Mejor Editor:** Fx Interactive
- **Profesional del año:** Enric Álvarez
- **Premio especial del jurado:** Centro de Desarrollos y Servicios Compartidos de Electronic Arts en Madrid
- **Premio Homenaje:** Ignacio Pérez Dolset

2009

PREMIO HOMENAJE PARA IGNACIO Pérez Dolset

PROTAGONISTAS
GALÁCTICOS DE GAMELAB

De entre todas las estrellas de los videojuegos españoles, dos merecen una consideración mayor. Enric Álvarez, elegido Profesional del año, tiene el reto de desarrollar Castlevania a petición de Hideo Kojima, de Konami. Por su parte, Ignacio Pérez Dolset, productor de Commandos y que actualmente produce el largometraje y videojuego Planet 51, fue galardonado con el premio Homenaje.

ENRIC ÁLVAREZ FUE ELEGIDO profesional del año.



PASA LA VIDA

Iván Fernández Lobo
Director de Gamelab

GAMELAB COMO REFERENCIA

En cada edición, y ya van cinco, Gamelab se ha esforzado en ofrecer a sus participantes el mapa necesario para entender y acceder al sector del ocio interactivo desde nuestro país. Tengo la impresión de que este mapa, que ha ido sin duda evolucionando con el propio evento, no ha terminado de completarse hasta este año, con la incorporación de algunos elementos que, sin duda, eran claves para convertir lo que hasta ahora era un mercado en auge en una industria sólida y con potencial de desarrollo.

La presencia destacable de Ángeles González-Sinde, Ministra de Cultura, en la inauguración oficial de Gamelab 2009 y el apoyo manifiesto de otras instituciones públicas, como el Ministerio de Industria o el ICEX, constatan definitivamente la madurez de un sector que ha encontrado en Gamelab el lugar ideal tanto para conectar intereses como para proyectar a los medios y la opinión pública su imagen de motor económico, tecnológico y cultural de nuestro país.

HEMOS CONSEGUIDO CREAR UN UNTO DE ENCUENTRO ÚTIL

Lejos del espectáculo de luz y sonido de las grandes ferias mundiales, Gamelab ha conseguido crear un punto de encuentro útil para todos los actores implicados en el desarrollo del sector y se ha situado, con más de 600 asistentes presenciales y alrededor de 10.000 visitas a la web oficial (www.gamelab.es), como uno de los eventos más destacados y referenciados a nivel europeo.

A todos aquellos que con su ilusión y ganas de compartir han hecho posible que nuestra Feria crezca en importancia cada año, quiero transmitiros mi más sincero agradecimiento e invitaros a que, en 2010, volváis a uniros a nosotros para seguir siendo parte importante del avance de esta Industria.



MUY BREVES

PSP

GRAND THEFT AUTO CHINATOWN WARS TAMBIÉN EN PSP

Rockstar, la empresa creadora de la saga *GTA*, ha confirmado que el reciente título de Nintendo DS , *Grand Theft Auto Chinatown Wars* saldrá, antes de que finalice 2009 también para PSP en formato de descarga digital (para PSP Go), así como en UMD.



MULTI

COMMAND & CONQUER 4

2010 es la fecha elegida para el lanzamiento de *Command & Conquer 4*, uno de los juegos más históricos de la industria. 15 años después de su primera aparición llegará esta nueva versión que introducirá un buen número de novedades. Deberás salvar a la humanidad de su extinción en el año 2062. Estamos deseando disfrutarlo.

NINTENDO

JUEGO DE ¿GREASE? PARA WII Y DS

Noticia curiosa donde las haya. Al parecer el título está siendo producido por Zoe Mode, en colaboración con Paramount Digital Entertainment y permitirá a los jugadores bailar y cantar con Danny y Sandy (los protas de la peli) usando los controles de movimiento, micrófonos y la pantalla táctil de DS. Nunca dejan de sorprendernos los chicos de Nintendo.

XBOX 360

EPIC CARGA CONTRA LOS USUARIOS DE SUS FOROS

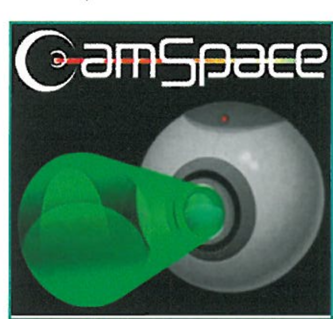
Según numerosos testimonios, Epic, los creadores de *Gears of War*, ha estado baneando de sus foros a aquellos usuarios que han criticado (sean estas críticas constructivas o no) los cambios que implementa la última actualización disponible de *Gears of Wars 2*. No sabemos si lo han hecho para mantener el orden en el foro o ha habido algún error pero debemos dar un voto de confianza a la desarrolladora sólo por el hecho de brindarnos juegos de gran calibre.

PC

CAMSPACE: ¿POSIBLE UN PROJECT NATAL PARA PC?

¿Deseando probar Project Natal? Ahora puedes hacerlo con tu PC y cualquier webcam de forma gratuita con un programa especial

Con el anuncio de Project Natal, la nueva tecnología presentada por Microsoft en el pasado E3, muchos de vosotros estaréis ya mordiéndoos las uñas para catar dicho cacharrito ¿A qué sí? No sufráis más, de momento vpodéis aplacar vuestra sed de "Natal" con CamSpace, un programa que convierte tu PC en una auténtica máquina a lo "Minority Report". Sólo se necesita una webcam y ejecutar el programa en modo reconocimiento. Tras calibrar un par de parámetros ya estamos listos para controlar el PC con movimientos de nuestro cuerpo, jugar a cualquier juego utilizando un par de objetos de distintos color... Lo podéis descargar de manera gratuita en *http://www.camspace.com*.





CARA O CRUZ

PROTOTYPE

Dos maneras de enfrentarse a un violento juego en el que un virus infecta la ciudad de Nueva York y te convierte en un tarado con superpoderes capaz de cosas increíbles.



> Salió cara
Por Reikax
www.yonosoyfreak.com

1. Sólo sabes que *Prototype* compite con *InFamous* y que Alex Mercer un tío interesante, oscuro, atractivo y con capucha...
2. Ni siquiera miras el manual porque ya sabes que será demasiado complicado, así que inicias la partida.
3. Lo pones en fácil porque intuyes que nunca serás lo suficientemente hábil como para aprender todas las combinaciones de botones.
4. ¡Te sorprendes! En la primera fase, 18 días después de la infección, sólo haces que correr, matar gente y hacer fantásticos ataques masacrantes tocando cualquier botón del mando.
5. ¡Ohhhhh! En la segunda fase te das cuenta que te han engañado y éste es el verdadero inicio del juego. Alex Mercer tiene apenas 4 poderes y tendrás que pasarte el juego entero para poder ser la máquina de destrucción que te han presentado. Lo intentas, insistes, porque sabes que al final serás un mega monstruo mortífero, pero en apenas 6 horas de juego, en la fase de cargarte 10 tanques seguidos te das cuenta que ya te aburre .

> Nota: Es un juego muy bueno y que engancha ya que te muestra lo que llegarás a ser. Tiene mucha trama paralela rollo *GTA* y las misiones cada vez son más difíciles.



3

> Salió cruz
Por Franky Durango

1. Existen varias razones por las que el buen gourmet del videojuego necesita catar *Prototype*. Dos de ellas son de una evidencia que asusta: uno, porque puedes hacer surf sobre los cadáveres de tus víctimas; y dos, porque puedes derribar helicópteros a patadas.
2. La dificultad del juego no es tan apacible como un paseíto en tren, y es que llegar hasta el final supone un reto hasta para el más duro.
3. Una vez superada la historia principal no hay mucho más que hacer, pero lo cierto es que el juego se sostiene simplemente haciendo el capullo por la ciudad.
4. El tal Alex Mercer te sacará de tus casillas con sus frasecitas clónicas de típico personaje atormentado. Suerte que la violencia extrema con la que Radical Entertainment ha aderezado su juego logrará calmar tus nervios.
5. Detalle extremadamente "friki: Si tenías el Logro de matar a 53.594 zombies en Dead Rising y tenías también el Logro de matar a 53.595 infectados en Left 4 Dead, no puedes considerarte un auténtico hardcore hasta que no consigas el Logro consistente en matar a 53.596 infectados en Prototype. True story.

PC

BATTLEFIELD: HEROES YA DIPONIBLE



Si sois lectores asiduos de Marca Player, seguramente recordéis que en numerosas ocasiones os hemos hablado de *Battlefield Heroes*, un juego para PC desarrollado por EA que se encontraba en fase beta y que solo podía ser catado por unos pocos afortunados. Pues bien, el juego ya está disponible para todo el mundo de manera totalmente gratuita para uso y disfrute de los que los que gusteis de los juegos multijugador de acción y disparos en tercera persona con posibilidad de pilotar vehículos terrestres y aéreos. Sin duda pasareis muy buenos ratos con este titulazo. Para echarle el guante no tenéis más que visitar su web oficial ***http://www.battlefieldheroes.com/*** y pinchar en el botón "Play Now!", tras un breve proceso de registro se os permitirá descargar el programa cliente y... ¡ A pegar tiros!



INDUSTRIA

PONTE EN FORMA CON XDREAM

El deporte y el mundo de los videojuegos se han unido de una forma nunca vista antes. Responsables de Xdream han viajado hasta Madrid para promocionar la bicicleta indoor que cambiará el concepto de fitness. En concepto, Xdream es una bicicleta estática que lleva incluido un monitor, en que te verás representado por un ciclista. Podrás dar un agradable paseo virtual por terrenos de lo más diverso o competir con algunos de tus amigos, ya esten contigo en ese momento o en cualquier otro punto de la geografía, mediante una conexión online.

La bicicleta cuenta con piñón libre y manillar basculanteque hacen que la sensación de realidad sea sorprendente. En cuanto a la conveniencia de su uso, Xdream asegura una mejora en el rendimiento físico, ya que la motivación va ligada a este proyecto.

Un nuevo concepto de fitness ligado a los videojuegos. ¡Muy buena idea!



MULTI

¿MÁS REBAJAS?

Ars Technica asegura que Playstation 3 y Xbox 360 van a sufrir una nueva rebaja de precios. En el caso de Playstation 3, el modelo de 80 GB reduciría su precio en los próximos meses, seguido del modelo de 160 GB poco después. En Xbox 360 la estrategia sería algo distinta, ya que comentan que Microsoft dejaría de producir el modelo Pro de 60 GB, manteniendo únicamente el Élite de 120 GB y el Arcade como modelo económico. Además prevén packs suculentos y un nuevo modelo de Xbox 360. Hasta ahora Ars Technica siempre ha acertado en sus predicciones gracias a sus fuentes por lo que les daremos un voto de confianza. Si se cumple, el índice de penetración de las consolas se multiplicaría.

MUY BREVES

MULTI

UN HOMBRE DE 79 AÑOS CREA UN LIMITADOR DE TIEMPO DE JUEGO

John Morrisey, un jubilado de 79 años ha visto cumplido su sueño al haber comercializado un producto para limitar el tiempo de juego de los más pequeños. Este dispositivo permite a los padres programar un tiempo límite de minutos u horas al día para tener controlados a sus hijos. El precio de dicho aparato, 30 dólares. Lo que no sabe el creador es que se ha ganado el odio eterno de los críos. Si nosotros fuésemos niños, le odiaríamos.



XBOX 360

NUEVA EXPANSIÓN DE MASS EFFECT

Según leemos en el Twitter oficial de BioWare, creadores de Mass Effect, nos avisan que una nueva descarga de contenido hará su aparición en breve. Todo apunta a que se trata de una nueva expansión.

APPLE

EMULADOR DE COMMODORE 64

Apple ha retirado de la Apple Store una aplicación que emulaba juegos de Commodore 64 alegando que dicha aplicación violaba los términos y condiciones del SDK de iPhone, ya que no se permite que las aplicaciones pueden instalar o ejecutar por si mismas otros ejecutables, ni siquiera plug-ins. Una medida algo exagerada.

SONY

PLAYSTATION NETWORK SERÁ MEJORADO EN 2010

Kaz Hirai, ejecutivo de Sony, ha comentado que el servicio Playstation Network sufrirá un importante lavado de cara así como una mejora amplia de los contenidos actuales en primavera de 2010. Según sus palabras, Playstation Network ampliará sus límites para abarcar nuevos productos de Sony como teléfonos, cámaras digitales y televisiones.

INDUSTRIA

MICROSOFT ¿FUTURO PORTÁTIL?

No saben cómo, pero desde las altas instancias de Microsoft ya se admite que el paso está ahí, y que lo van a dar.



Entrar en el mercado portátil es "cuestión de tiempo" para Microsoft. Así de claro ha sido el vicepresidente de Microsoft, Shane Kim, que no esconde que la compañía acabará entrando en el mercado portátil tarde o temprano, y aunque todavía no tiene muy claro qué camino tomar, parece que el servicio Live será parte fundamental de dicha estrategia. Todavía es una quimera este hecho, pero lo cierto es que pueden ponerse a temblar en Nintendo y Sony como saquen una mini Xbox 360.

¡Si lo sé no juego!



MINON: EVERYDAY HERO (WII)

Uno de esos extraños juegos que triunfan en Japón pero aquí no, que raro que llegue a Europa. El argumento ya llama la atención: Minon es un héroe corriente con un traje amarillo, rollo Kill Bill y una antenilla, que vive en Villa Dominó y ayuda a la gente haciendo aparecer piezas de dominó y saltando por encima. Con la intro ya te quedas fuera de juego. Raro, raro... La jugabilidad es penosa y los gráficos son lo peor, no se salvan ni los diálogos ni la musiquilla japonesa.

Por Reikax (www.yonosoyfreak.com)



EL SPEAKER

Pablo Juanarena
Presentador de El Speaker

¡HA MUERTO JACKO!

SE HAN DICHO MUCHAS COSAS desde que el director de esta revista me mandara un SMS con el título de esta columna. Seguro que, si eres veterano, durante estos días habrás recordado que también bailó en videojuegos. En la Sega Master System cruzaba la pantalla de izquierda a derecha al más puro estilo Double Dragon pero con mucho ritmo, patadas y sombrero blanco.

El juego se llamaba Michael Jackson's Moonwalker. El malvado Mr. Big raptaba niños y MJ tenía que rescatarlos. (Sin chistes, por favor). También en las recreativas teníamos el juego en 3D en el que nos dejábamos las monedas de 25 pesetas a la espera de que nos iluminara un foco y un baile se cargara a todos los malos. Graciosos, pero nada del otro mundo.

Dicen que para las próximas navidades se preparaba otro videojuego. Estilo Guitar Hero o, quién sabe, con pasos de baile incluídos en el salón de tu casa. El Project Natal da para tanto... Antes tenía dudas. Ahora estoy seguro de que tendremos nuevo videojuego de MJ.
La vida es así. Contradictoria. De hecho, me gustaría denunciar aquí que, hace dos meses, si pinchaba un tema de MJ en la radio me tildaban de friki y rarito. Su música, con grandes temazos como se reconoce ahora, no se escuchaba en ningún sitio. Algún revival de los Jackson Five y poco más. Todos hemos visto el vídeo de Thriller en la tele, ¿pero alguien ha escuchado la canción en la radio? Hace dos meses era impensable. Contradicciones.

Devorar

Añadir extras

Quitar envoltorio

Eructar

Chupar ketchup

Chupar mahonesa

Pedir mostaza

Comer cebolla

Tragar

Comer tomate

Comer lechuga

Mover Whopper

Morder



COMO TÚ QUIERAS

burgerking.es

AKIHABARABLUES: especial metal gear so

Quién iba a decir hace un lustro a los dirigentes de Microsoft, a sus aficionados, a sus competidores, que en 2009 caería, ¡por fin!, la última barrera que los separaba de Sony. Si hacemos memoria, la Xbox original se consolidó en el mercado por las propuestas exclusiva y no por los desarrollos multiplataforma: la saga Halo, el primer Fable, Ninja Gaiden, PGR...

No obstante, faltaba algo. A su catálogo no le sobraba potencia para competir con ese Fórmula Uno llamado PlayStation 2. Poco a poco se fueron cerrando acuerdos y así llegó, con seis meses de retraso, Grand Theft Auto: San Andreas, piedra angular en el mercado occidental.

Una **barrera** menos

por **Antonio Carrasco**

Al lanzar la Xbox 360, si algo tenían claro era que no podían competir en desigualdad de condiciones, y que los grandes juegos de los grandes estudios también tenían que llegar a su máquina. Factores como la facilidad de desarrollo y conversión desde PC, su lanzamiento con anterioridad a Wii y PS3 y su excelente aceptación en Estados Unidos, sin olvidarnos de los ejercicios "florentinianos" con la chequera en la mano, ocasionaron que a la 360 no llegaran sólo excelentes exclusivas (Gears of War, Mass Effect, Blue Dragon, Halo 3) sino que títulos que hasta hace nada parecían ligados a Sony se liberaron de las ataduras y se convirtieron en multiplataforma. Podríamos destacar algunos como Devil May Cry 4 o GTA IV y sus capítulos exclusivos, pero no fue sino Final Fantasy XIII el que nos hizo pensar que nada volvería a ser igual.

Y efectivamente, en el pasado E3 Microsoft dio el golpe de gracia. Un tímido Hideo Kojima salió al escenario a anunciar un Metal Gear Solid, no protagonizado por Snake, que llegaría a Xbox 360. La última piedra de un muro que se acababa de derrumbar. Aunque del juego se sabe más bien nada y el propio Kojimadios afirmó que todos sus esfuerzos estaban centrados en el MGS de PSP, Peace Walker. ¿Es Raiden el protagonista o es Sunny? ¿Dónde se sitúa temporalmente dentro de la amplísima cronología de la saga? Dudas que, de momento, no me atormentan. Haga lo que haga, Kojima se ha ganado el respeto de todos y, como siempre recuerdo a sus detractores, no ha hecho un mal juego en su vida.

Recibí MGS4 con los brazos abiertos. Y eso que no le he prestado más atención a la serie de la que los focos del Gran Público le han concedido. Es decir, desde 4 años antes de su lanzamiento y hasta 1 mes después.

El primer MGS fue un juego mítico para mí, inolvidable, de las primeras grandes Obras Maestras que se han visto desde que los discos ópticos sustituyeron a los cartuchos en las maquinitas domésticas. Su argumento, su trasfondo, su gran ambición, personajes inolvidables, acabados de superproducción, un doblaje que no ha vuelto a tener igual - salvo quizá el del infravalorado Beyond Good and Evil - todo ello, combinado con el magnetismo de su máximo responsable, Hideo Kojima, catapultó a Metal Gear Solid a la categoría de Leyenda. Una categoría que, personalmente, opino que no se consiguió mantener ni con la segunda ni con la tercera entrega, a pesar de su más que notable aporte al universo de Solid Snake y compañía.

Kojima, you don't have to wear that dress tonight

por **Cristian Viver**

Pero la cuarta entrega volvió a ser inapelable, gigantesca, mágica, a pesar de no recuperar - ¿Es posible hacerlo a estas alturas, con el bagaje actual de la serie? - el ritmo y personalidad del primer Metal Gear Solid. Una cuarta entrega que me encantó, a pesar de que su enorme ambición me sobrecogió cual aficionado al cine que visualiza por vez primera Ciudadano Kane e impidió que lo pudiera disfrutar como se merece: Con humildad, con devoción y con admiración por la figura del semidios Hideo. No sólo eso, me dejó una sensación de que se había completado algo, de que se había cerrado una etapa, una franquicia.

Quizá por eso las venideras nuevas entregas de Metal Gear me dejan bastante indiferente, casi como esos capítulos paralelos que Square-Enix inventó para poder exprimir más Final Fantasy. Jugar con Raiden, por mucho que lleve el molón traje de Ninja Cibernético, me parece una traición a Solid Snake. Y el carácter multiplataforma del título no hace, opino, sino desvirtuar el capítulo de una serie que se debería haber cerrado con la épica cuarta entrega. No vamos a descubrir ahora que esto de los videojuegos es un negocio, pero desde estas líneas me gustaría dedicarle a Mr. Hideo unas estrofas a modo de consejo/petición de semifan: Kojima, you don't have to wear that dress tonight • Walk the streets for money • You don't care if it's wrong or if it's right...

Akihabara Blues está formada por **Roswell**, **Toño** y **Kristian**. Actualmente sobreviven como bloggers de fortuna. Si tienes una historia y les escribes, quizá puedan publicarla: **redaccion@akihabarablues.com**

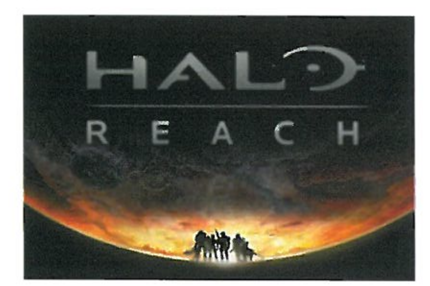


MUY BREVES

XBOX 360

HALO REACH PODRÍA USAR PROJECT NATAL

Harold Ryan, uno de los altos cargos de Bungie ha comentado que el próximo juego de la saga Halo, *Halo: Reach* podría estar enfocado ya a jugarse sirviéndose de la tecnología de Project Natal. Nosotros estamos deseando ya empezar a rodar como locos por el salón esquivando los disparos de los Hunters y granadas de los Grunts. ¿Vosotros no?



MULTI

DISNEY ANUNCIA NOVELAS BASADAS EN LA SAGA SPECTROBES

Spectrobes, la saga de juegos de DS (y pronto en Wii) basada en batallas entre monstruos, contará con varias novelas que narrarán las aventuras de los protagonistas siguiendo las historias del juego y otras totalmente nuevas. Se esperan cuatro novelas distintas, algunas de ellas ya están disponibles en Estados Unidos. Los títulos son: First Contact, Rise of the Ancient, Origins y The Ultimate Returns.

PC

FIFA 10: SÓLO PARA ORDENADORES POTENTES

Fifa requerirá un equipo extremadamente potente. Según cálculos de EA, solamente un 10% de los jugadores de PC van a poder disfrutar de verdaderos gráficos next-gen cuando Fifa 10 salga a la calle.

XBOX 360 Y PC

DREAMKILLER YA ESTÁ CONFIRMADO

Aspyr media y Mindware Studios han anunciado mediante nota de prensa la salida de Dreamkiller para PC y Xbox 360 el próximo otoño. Se trata de un sangriento shooter en primera persona donde tomaremos el control de Alice Drake, una psicóloga con una curiosa habilidad para entrar en las mentes de sus pacientes y combatir así sus miedos. Contará con 12 niveles para un jugador y numerosos modos de juego multijugador. A esperar...

RUMORES

PS3 SLIM PODRÍA SER ANUNCIADA EN TOKIO

Un nuevo modelo más pequeño y ligero de Playstation 3 podría estar en camino.



Sony se está guardando un as en la manga desde hace tiempo y los rumores apuntan a que ese as es un nuevo modelo de Playstation 3 con un diseño más ligero y tamaño reducido. Algo similar a lo que ocurrió con Playstation 2, y anteriormente con la primera Playstation. Según numerosas fuentes "enteradas", el nuevo modelo de Playstation 3 se presentaría en el Tokio Game Show que se celebrará entre el 24 y 27 de Septiembre. De momento lo único que tenemos son imágenes supuestamente filtradas de lo que serían la caja y carcasa de la nueva consola. Esperemos que la noticia se confirme porque novedades como esta se llevan esperando desde hace mucho tiempo. Por el momento lo mejor será seguir disfrutando de nuestra Play Station 3.

PS3

¿UN EMULADOR DE PS2 EN PLAY 3?

La presente noticia ha de ser tomada con cautela, ya que Sony no ha confirmado nada de manera oficial todavía. Se ha podido saber que una patente registrada hace escasos días por la compañía nipona detallaba un método de emulación de software de Playstation 2 usando el procesador Cell de Playstation 3, esto quiere decir que cualquier usuario de la máquina de nueva generación de Sony, tenga el modelo que tenga, podrá ejecutar sus antiguos juegos de Playstation 2.





JUEGA CONTRARRELOJ MIENTRAS...

Estás en el baño

RHYTHM PARADISE DS

Adictivos minijuegos al estilo Wario Ware basados en la música y el ritmo. No podrás dejarlo. ¡Adictivos!

Se seca el suelo

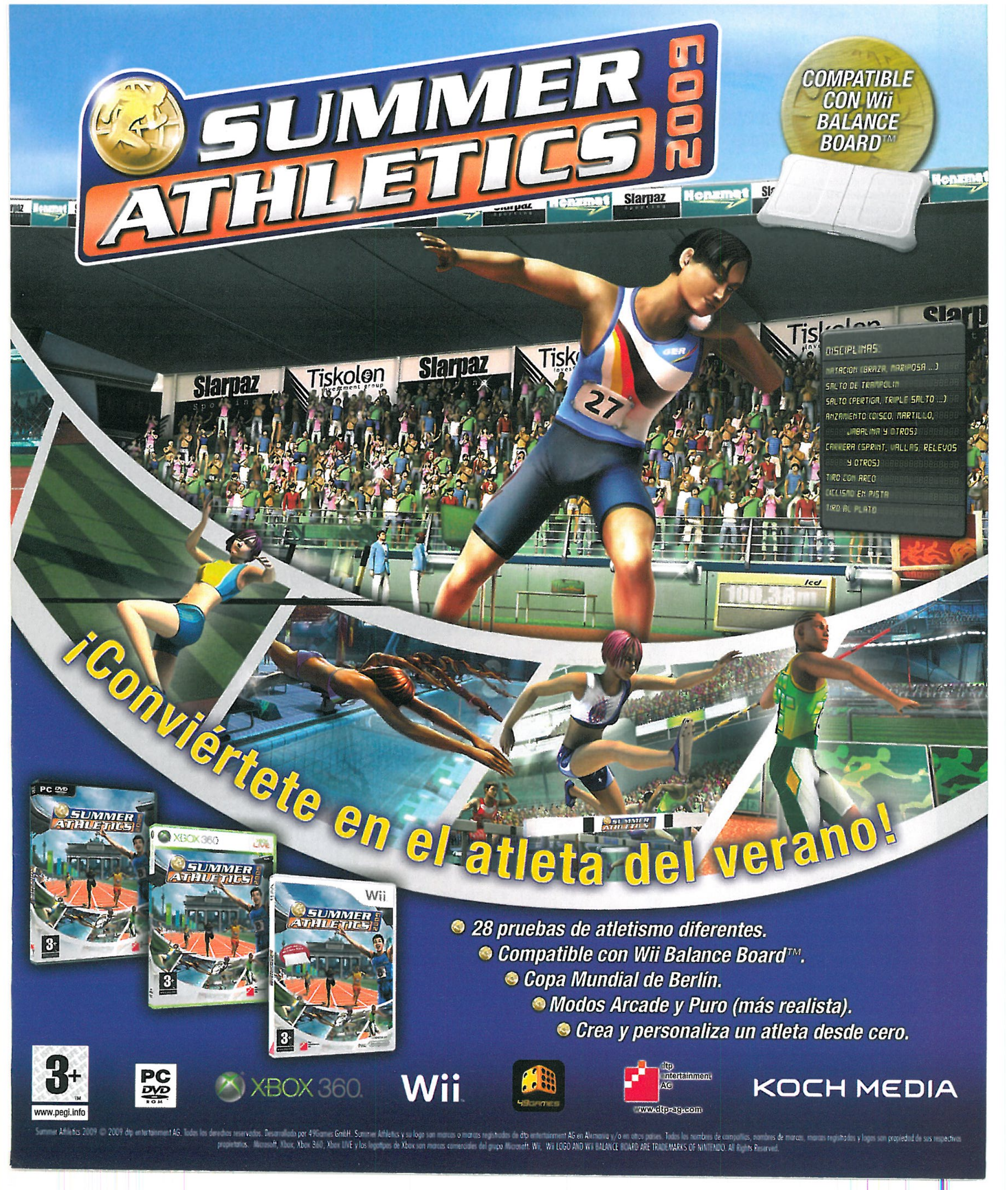
ACTIVE WII

Lo más parecido a tener un entrenador personal en casa. Ejercicios novedosos y divertidos que puedes realizar solo o en compañía.

Reinstalas el PC

INFAMOUS PS3

Experimenta lo que sucede cuando una persona real comienza a desarrollar superpoderes. ¿Quieres venganza o proteger a los inocentes?


SUMMER ATHLETICS 2009
COMPATIBLE CON Wii BALANCE BOARD™
DISCIPLINAS:
NATACION (BRAZA, MARIPOSA ...)
SALTO DE TRAMPOLIN
SALTO (PERTIGA, TRIPLE SALTO ...)
LANZAMIENTO (DISCO, MARTILLO,
JABALINA Y OTROS)
CARRERA (SPRINT, VALLAS, RELEVOS
Y OTROS)
TIRO CON ARCO
CICLISMO EN PISTA
TIRO AL PLATO
¡Conviértete en el atleta del verano!
28 pruebas de atletismo diferentes.
Compatible con Wii Balance Board™.
Copa Mundial de Berlín.
Modos Arcade y Puro (más realista).
Crea y personaliza un atleta desde cero.
3+
www.pegi.info
PC DVD ROM
XBOX 360
Wii
49GAMES
dtp entertainment AG
www.dtp-ag.com
KOCH MEDIA
Summer Athletics 2009 © 2009 dtp entertainment AG. Todos los derechos reservados. Desarrollado por 49Games GmbH. Summer Athletics y su logo son marcas o marcas registradas de dtp entertainment AG en Alemania y/o en otros países. Todos los nombres de compañías, nombres de marcas, marcas registradas y logos son propiedad de sus respectivos propietarios. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE y los logotipos de Xbox son marcas comerciales del grupo Microsoft. Wii, Wii LOGO AND Wii BALANCE BOARD ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. All Rights Reserved.

MUY BREVES

PC, Mac y Linux

NUEVO STAR FOX A CARGO DE SUS PROPIOS FANS

A falta de que la saga Star Fox cuente con una nueva entrega a cargo de Nintendo, sus fans se han decidido a trabajar por su cuenta en una próxima entrega. "Es un juego independiente que funciona con el motor Freespace y que no es un mod", comentan sus creadores sobre Shadows of Lylat, como se llama el título. El juego funcionará en Windows, Macs y Linux, ofrecerá batallas en el espacio y en tierra.

PSP

DISSIDIA: FINAL FANTASY EN EUROPA EN SEPTIEMBRE

Square Enix mediante nota de prensa hace saber que el esperado *Dissidia: Final Fantasy* estará disponible en Europa el próximo 4 de Septiembre. Además, se ha confirmado que durante un corto período de tiempo se podrá adquirir en edición limitada incluyendo una caja especial, un CD con la banda sonora, artes impresas y una guía oficial del juego.



INDUSTRIA

FIRMWARE 5.55 VISTO EN UNA CONSOLA DE PRUEBA

Un avispado asistente a una feria de videojuegos de corte japonés celebrada en París ha confirmado la existencia ya de una nueva versión del firmware 5.55 de PSP al probar una PSP que estaba ejecutando el inminente Soul Calibur Broken Destiny. Según su testimonio no observó cambios significativos en los menús ni en las opciones de PSP, por lo que intuimos que se trata de una revisión menor.

XBOX 360

ESTAFA EN EBAY

La repercusión del Project Natal se esta empezando a notar. Hace algunos días, un anuncio en Ebay vendía este aparato por 3.000 dólares. Ojito chavales.

RETRO

RETRO GEN: VUELVE LA "SEGA NOMAD"

PARA MUY FREAKS

Una versión de mítica Megadrive portátil licenciada por Sega. Sólo para los muy jugones.

Sega Nomad fue la versión portátil oficial de Megadrive (Genesis en EE.UU) que Sega sacó allá por el año 95 exclusivamente en tierras norteamericanas. Actualmente, la empresa INNEX se ha hecho con los derechos de la misma y piensa comercializar una nueva versión con el nombre de Retro Gen. Esta nueva versión, al igual que su antecesora de los 90, aceptará cartuchos originales de Megadrive/ Genesis y además cargará nuevo software creado específicamente para ella mediante tarjeta SD. Su batería se podrá recargar por puerto USB y la pantalla a color promete ser de alta calidad. Se espera que se empiece a comercializar a finales de Julio a un precio aproximado de 50 €. Id desempolvando vuestros viejos cartuchos que la maquinita promete.



EVENTOS

RETRO CORUÑA 2009

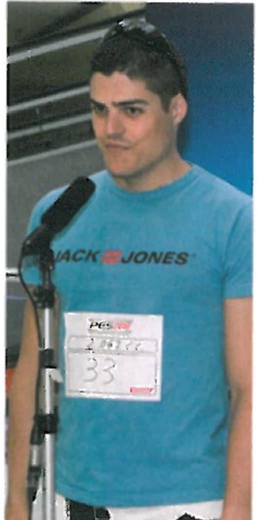
Ya os habíamos adelantado hace un par de meses que todos los amantes de los videojuegos y su historia en teníamos una cita el pasado 4 de Julio en Retro Coruña 2009, la primera edición de la feria de videojuegos, consolas y ordenadores retro que se celebraba en Sada (A Coruña). Nosotros hemos estado allí presentes y podemos concluir que el evento fue un éxito total con una asistencia de unas 250 personas, que pudieron disfrutar de viejas glorias videojueguiles en los múltiples stands de expositores llegados de toda la península. Destacamos los numerosos sistemas clásicos expuestos como por ejemplo la mítica Atari 2600 con frontal de madera de 1977, Pong, numerosos modelos de ordenadores Spectrum, Commodore y MSX, maquinitas LCD Game&Watch, sistemas NeoGeo AES , CD y MVS... Además, el responsable de organización del evento, Sergio Modia, comentó que la edición del próximo año será todavía mejor, con una duración de 2 días completos y la inclusión de una zona party LAN con conexión a Internet y campeonatos de juegos en red, además de múltiples novedades y sorpresas. Un exitazo en A Coruña.



KAOS2K.COM, RESPONSABLE DE LAS noticias de Marca Player, esuvo allí con un stand.

PES 2010

UNOS GEMELOS GANAN EL CASTING DE PRO EVOLUTION SOCCER 2010





Demostraron ser los jugadores más fanáticos del juego.

Konami realizó el pasado día 17 de julio un casting para encontrar al fan más acérrimo de PES de Madrid, dentro del casting 'PES Stars 2010', que permitiría al ganador compartir campaña de lanzamiento con Messi y Fernando Torres.

Pero, tras un duro día de casting, con más de 1.000 inscritos, Konami no se quedó con un ganador, sino con dos, porque 'venían a pares'. Los ganadores son los gemelos Pablo (el de blanco) y Gonzalo (de azul) Martínez Pérez, ambos ingenieros informáticos y que ¡trabajan en la misma empresa!. Los dos juegan al fútbol y ambos son igual de fanáticos de la saga de Konami, de la que demostraron amplios conocimientos.

XBOX 360

UNA XBOX 360 PORTÁTIL CASERA

Benjamin Heckendorn lo ha vuelto a hacer. No contento con haber diseñado cuatro modelos distintos de Xbox 360 portátil, se ha esmerado para sacar un quinto modelo que parece ser el mejor de todos los fabricados hasta la fecha. Como anteriores versiones cuenta con pantalla LCD de 17", WiFi integrado, Ethernet, 2 puertos USB, control digital de sonido, puerto de infrarrojos y alguna cosilla más. Benjamin ha incluido más agujeros de ventilación para disipar el calor que genera la placa Jasper que lleva y se ha currado el diseño tan elegante que se ve en la imagen. Ahora tras ver esto ¿Quién no querría tener una Xbox 360 así?



EL NUEVO MODELO DE Xbox 360 sería algo así. Cañero ¿no?

MUY BREVES

PC

LOS CREADORES DE BRAID QUIEREN ALGO FILOSÓFICO

Jonathan Blow, creador de Braid, ha hablado con el medio norteamericano *Joystiq* sobre el próximo proyecto de su estudio, y lo ha definido como un videojuegos de puzzles y exploración en 3D "filosófico y tranquilo". El proyecto ha sido descrito como un juego "más caro y difícil de hacer" que Braid, y pese a que todavía ni tan siquiera tiene nombre, sí se ha cifrado su desarrollo en torno a los dos años.

PSP

EL LÍMITE DE NIVEL DE FALLOUT 3 SEGUIRÁ SIENDO DE 30

La expansión de *Fallout 3: Broken Steel*, fue bienvenida entre los aficionados no únicamente por el hecho de que permitía continuar la aventura donde la campaña individual terminaba abruptamente, sino también porque ampliaba el límite de los niveles del personaje de 20 a 30.
Sin embargo parece que por futuras expansiones que reciba el videojuego, éstas no lo aumentarán más, y los productores del título han dado la explicación pertinente: "Ampliarlo sería desbaratar el balance entre protagonista y enemigos".



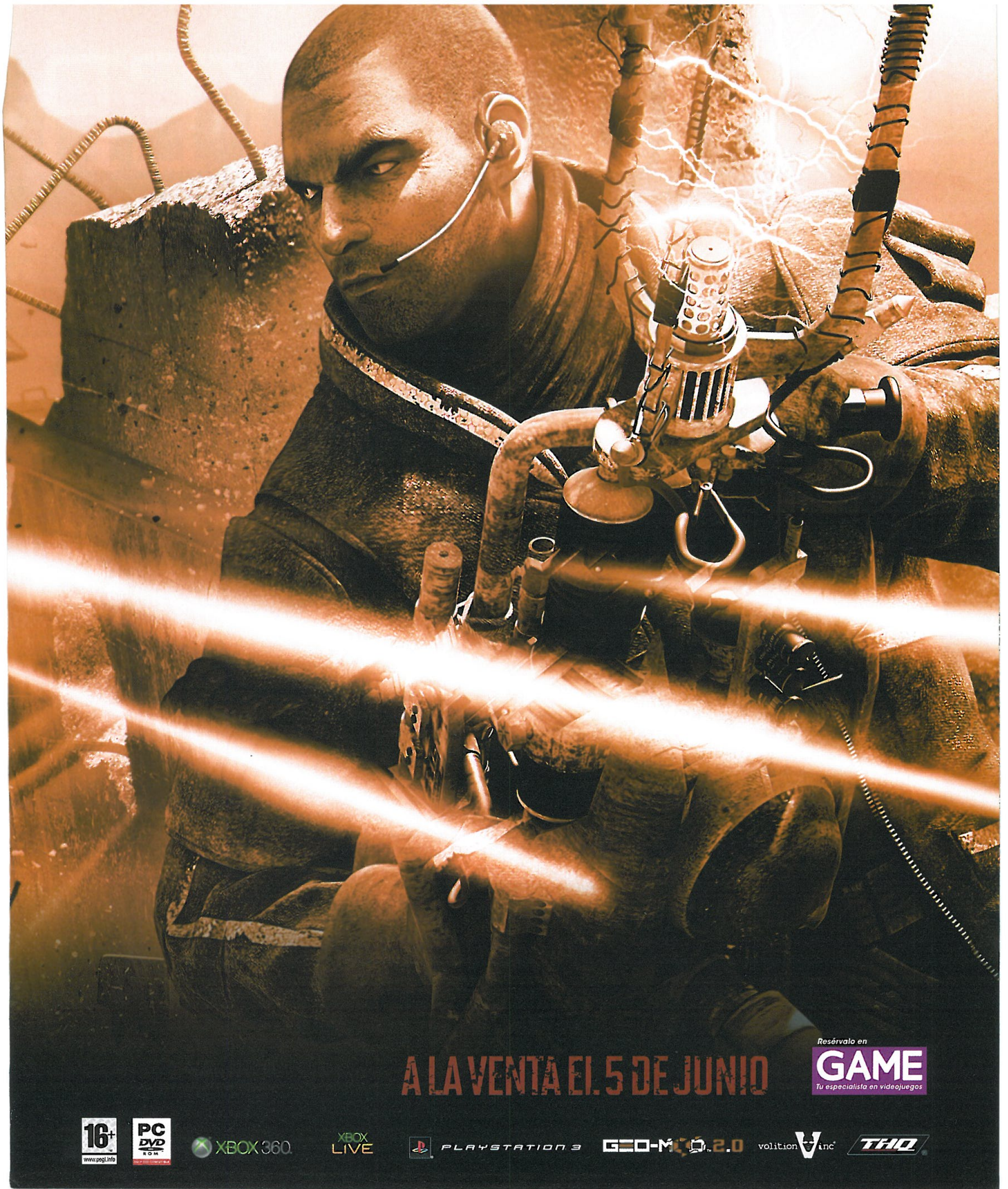
ESTUDIO

VIDEOJUEGOS: BUENOS PARA QUEMAR CALORÍAS

Tienen que ser de corte activo, *Dance Dance Revolution* o *Wii Sports*, por ejemplo, no basta con tumbarse en el sofá con un pad. La deducción viene derivada de un reciente estudio de la revista médica norteamericana Pediatrics con los dos videojuegos mencionados, y ha sido llevada a cabo con un espectro de 14 niños y 9 niñas de entre 10 y 13 años.



EDF
UNITING
DEMO
DISPONIBLE EN:
XBOX
LIVE
Y
PlayStation® Network
SMASH AUTHORITY.COM


A LA VENTA EL 5 DE JUNIO
Resérvalo en
GAME
Tu especialista en videojuegos
16+
www.pegi.info
PC DVD ROM
XBOX 360
XBOX LIVE
PLAYSTATION 3
volition inc
THQ

MMO PLAYER

MUNDOS PERSISTENTES ONLINE EN TU REVISTA DE VIDEOJUEGOS FAVORITA

SONY ONLINE FAN FAIRE 2009 LAS VEGAS

HOMENAJE A LOS 10 AÑOS DE EVERQUEST

Viajamos a la feria anual de Sony Online para soplar las velas en el cumpleaños del mítico MMORPG.

TODO UN CLÁSICO

EVERQUEST, DIEZ AÑOS EN EL MUNDO DE NORRATH

Everquest es uno de los MMORPGs más populares y más jugados en todo el mundo. Hace diez años que apareció en el mercado gracias a 989 Studios, empresa luego adquirida por Verant Interactive y absorbida a su vez por Sony Online Entertainment, quien ha mantenido orgullosa su legado. Quince expansiones y una fiel legión de seguidores ha mantenido vivo este juego, que sigue creciendo y enriqueciéndose y que, no en vano, ha cosechado decenas de premios de la prensa y la industria a lo largo de todos estos años. Muy pocos títulos pueden presumir de un éxito como éste.



Fue en Marzo del año 1999 cuando una pequeña desarrolladora, 989 Studios, lanzó (con un buen puñado de dificultades técnicas y fallos) *Everquest*, el mítico MMORPG que venía a competir con el rey por aquel entonces, *Ultima Online*. Diez años han pasado de aquello y *Everquest* continúa vivo y está considerado por muchos jugadores de todo el planeta como el MMORPG más completo que existe. Prueba de su popularidad son sus 15 expansiones, su exitosa secuela lanzada en 2004 (con sus correspondientes 8 expansiones) y la legión de fans que acudieron a Las Vegas el mes pasado para acudir a la convención anual de Sony Online, el SOE Fan Faire 2009.

El mítico Bally's Casino de la ciudad del juego fue el escenario donde la compañía americana celebró su convención para fans de este año, una cita donde, además de anunciar sus nuevos títulos y novedades para este año, se rindió homenaje a los 10 años de la exitosa franquicia. Cientos de fans de *Everquest* y *Everquest II* acudieron disfrazados a Las Vegas y participaron en las charlas, talleres y conferencias sobre estos dos MMOs.

Pero, además de las actividades lúdico-festivas que Sony Online organizó para los fans de su juego más popular, también hubo tiempo para anunciar sustanciosas novedades. El presidente de la compañía, John Smedley, se reservó unos cuantos anuncios para la conferencia nocturna que se celebró el pasado 26 de junio en el salón de conferencias del famoso casino. Dos nuevas expansiones harán crecer el universo *EQ* en los próximos meses. En el mes de noviembre llegará al mercado la decimosexta expansión de *Everquest*, llamada *Underfoot*, una expansión que añadirá hasta 15

ANUNCIADAS DOS NUEVAS EXPANSIONES PARA EVERQUEST Y SU SECUELA



UNA IMAGEN DE ARTE que nos desvela el diseño de Underfoot, la próxima expansión de EQ.



UNDERFOOT SERÁ UNA EXPANSIÓN que llevará a los jugadores de Everquest a las profundidades.



RUNES OF MAGIC

Ya hay fecha para probar la beta abierta de la versión en castellano del esperadísimo Runes of Magic: el 28 de julio.
>www.freerealms.com



DOFUS 2.0

La compañía Ankama aprovechó la Gamelab 2009 para presentar la nueva versión de su MMORPG *Dofus*, un interesante juego.
>www.dofus.com/es



WARRIOR EPIC

Ya se ha lanzado la primera expansión de Warrior Epic, Las Ciénagas de los Trogken, que añaden al juego una nueva región y un nuevo modo de PvP.
>warriorepic.goa.com



CIENTOS DE FANS ACUDIERON A LAS VEGAS A CELEBRAR EL CUMPLEAÑOS DE 'EQ'

LA PRINCESA FIRIONA VIE sigue luciendo palmito 10 años después.

nuevas zonas, el doble de armas que ninguna otra expansión y una mejora sustancial en la interfaz de objetivos. Por su parte, en febrero de 2010 *Everquest II* recibirá la expansión *Sentinel's Fate*, que llevará a los jugadores a las tierras de Odus, lo que les permitirá contemplar qué es lo que ocurrió allí desde los tiempos de 'La Rotura'.

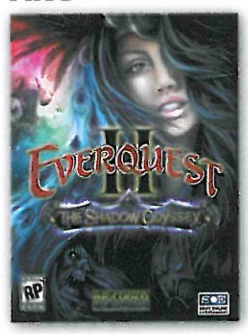
Además de estas dos nuevas expansiones, Smedley aprovechó la ocasión para presentar el nuevo sistema de pago online Station Cash, que añade ahora mejoras para los suscriptores de ambos juegos y les permite imprimir imágenes de alta calidad de sus personajes en EQ, gracias al a colaboración con HP

Los que acudimos al SOE Fan Faire 2009 tuvimos ocasión de asistir al preestreno de la película 'EverCracked!', un divertidísimo film creado por el presentador y desarrollador americano Jace Hall, que hace un homenaje a todo el universo de *Everquest*.



Norrath, 500 años después

EVERQUEST II, LA REINVENCIÓN DEL MITO



Everquest II fue lanzado el 8 de noviembre de 2004 por Sony Online Entertainment. Esta secuela está basada en el Everquest original pero se sitúa 500 años después de los acontecimientos vividos en Norrath en el primer juego. El jeugo cuenta ya con 8 expansiones. Durante la celebración del Fan Faire en Las Vegas, Everquest II recibió la actualización Monument & Might, que ha añadido importantes zonas al juego (como la torre de Kurn). Además, ya está en camino la novena actualización, Sentinel's Fate, que llegará en febrero de 2010.



UNO DE LOS POCOS diseños desvelados de la nueva expansión de Everquest II: Sentinel's Fate

LA TIERRAS DE ODUS se abrirán para todos los usuarios de Everquest II con esta nueva expansión



5 MILLONES PARA METIN2

Gameforge ha anunciado que *Metin 2* ha alcanzado los 5 millones de usuarios en Europa, lo que colocaría a este MMO de distribución gratuita como el título de estas características más jugado en el viejo continente, más que títulos mucho más conocidos y con suscripciones mensuales. Además, está en castellano.



GUILD WARS

Friendware ha lanzado nuevas unidades de *Guild Wars Factions* y de *Guild Wars Nightfall*, los dos últimos episodios de *Guild Wars*, que funcionan de forma autónoma y complementaria, al precio de 14,95€.

1. FREE REALMS
2. VANGUARD
3. KUNG FU HUSTLE
4. DC UNIVERSE ONLINE
5. STAR WARS GALAXIES
6. THE AGENCY
7. POXNORA

SONY ONLINE FAN FAIRE 2009 LAS VEGAS

MÁS CONTENIDO Y NUEVOS JUEGOS

El catálogo de Sony Online no hace más que crecer y anuncian nuevo contenido para todas sus licencias.

Además de celebrar el décimo aniversario de *Everquest* por todo lo alto, la convención de Sony Online Entertainment dio para mucho más. Primero, para celebrar otro importante aniversario: el día que daba comienzo la feria, se cumplían exactamente seis años del lanzamiento de *Star Wars Galaxies*, el MMORPG basado en el universo galáctico de George Lucas. Y para celebrar tan importante fecha se anunciaron novedades, tanto para el juego convencional, como para el juego de cartas online del mismo nombre, que recibe la expansión 'Agents of Deceptions', ya disponible para descarga.

También hubo tiempo para Free Realms, el último de los lanzamientos de SOE, que recibe una actualización con 40 nuevas misiones, nuevos coches para su juego de carreras y un nuevo juego: de fútbol. La versión española de Free Realms llegará en septiembre..

En Las Vegas tuvimos ocasión de ver los próximos lanzamientos de la compañía, como *DC Universe Online*, *The Agency* y *Kung Fu Hustle*, además de reencontrarnos con *Vanguard*, que contará con una nueva expansión.

> PoxNora

BUSCANDO MECENAS

Uno de los mayores descubrimientos que hicimos en la feria de Sony Online Entertainment fue encontrarnos con *PoxNora*. Este pequeño gran juego online multijugador de estrategia ha sido creado por el estudio independiente Octopi, con base en Tucson, Arizona. Hace unos meses Sony Online Entertainment decidía adquirir este prometedor estudio, asombrados por la calidad del juego. El título ya está disponible para su descarga y para ser jugado de forma completamente gratuita.
PoxNora es un divertidísimo juego de estrategia por turnos pensado para partidas masivas online. Pruébalo en *www.poxnora.com*



MYTHEON

GOA y True Games han anunciado un nuevo MMO de inspiración clásica, Mytheon, del que ya se pueden ver las primeras imágenes.
>*mytheon.goa.com*



YS ONLINE

Ya ha comenzado la beta abierta en Europa de *Ys Online: The Call of Solum*. Entra al mundo de Romune, es totalmente gratis.
>*es.ysonline.com*



CHRONICLES OF SPELLBORN

Acclaim ha anunciado que en 2010 convertirá su MMO *The Chronicles of Spellborn* en un juego gratuíto, sin cuotas.
>*spellborn.acclaim.com*



EL JUEGO CUENTA CON un avanzado sistema de crafting.

EL APARTADO GRÁFICO DEL juego nos ha sorprendido

LOS FELINOS SON UNA de las razas más originales.

4STORY

GUERRA EN EL MUNDO DE IBERIA

Gameforge acaba de lanzar la versión en castellano de este interesantísimo MMORPG gratuito.

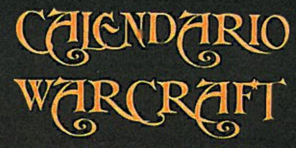
Cada vez son más los juegos masivos multijugador online (MMO's) que aparecen en el mercado y, cada vez más, aparecen completamente gratis, con la ya conocida fórmula de 'Free to Play', en la que desaparecen las suscripciones y sólo se hacen pequeños micropagos para adquirir objetos o mejoras. Este es el modelo de negocio de Gameforge, los responsables del popular Metin2, que ahora han lanzado la versión en castellano de *4Story*.

Este nuevo MMORPG que llega al idioma de Cervantes es un juego realmente completo y con una calidad muy alta. *4Story* nos traslada al mundo de Iberia, donde dos poderosos reinos, Valorian y Derion, combaten desde hace siglos. Elige reino, raza y clase entre un buen número de posibilidades (hay humanos, felinos y hadas) y lánzate a la aventura. El juego cuenta con un interesante guión, un apartado gráfico muy trabajado y un sistema de control bastante interesante, que permite desarrollar tácticas avanzadas en medio del combate. ■

> Dos facciones

ELIGE TU REINO

Algo que se echa en falta en algunos MMORPG's gratuitos es la falta de dos facciones diferenciadas para llevar a cabo míticos combates jugador contra jugador. Aquí es posible, entre los reinos de Valorian y Derion, y con grupos de hasta 49 jugadores.



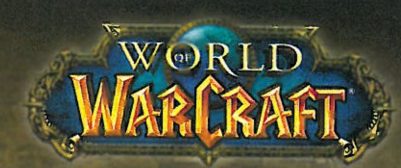
No te pierdas las promociones sobre *World of Warcraft* que tenemos preparadas

AGOSTO
Explora los niveles 50
› **Alfombrillas exclusivas de World of Warcraft.** Juega a tu MMO favorito con el mejor equipamiento.
› **Camisetas WoW.** Modelos oficiales con motivos del juego.

SEPTIEMBRE
Bienvenido al nivel 70
› **Camisetas de Burning Crusade.** Luce tu nuevo nivel con honor.
› **Guía de Burning Crusade.** Para no perderte nada de Terrallende.

OCTUBRE
Ya eres uno de nosotros
› **The Burning Crusade Collector's Edition.** Poseer esta edición exclusiva está al alcance de muy pocos.

MUNDOS PERSISTENTES ONLINE EN TU REVISTA DE VIDEOJUEGOS FAVORITA



PROFESIONES: ENSÉÑAME LA PASTA

No sólo se puede subir nivel y matar a todo bicho viviente. Para conseguir dinero en WoW, deberás trabajar, amigo.

***W**orld of Warcraft* ofrece unas interesantes opciones de lo comunmente llamado 'crafting' (construcción de objetos) y 'farming' (recolección de materias primas). En este caso, tu personaje puede escoger dos profesiones principales de cualquiera de estos dos tipos y hasta tres secundarias.

En principio, no hay restricciones de clase para desarrollar tus profesiones, pero sí es importante una buena combinación que se complemente: Dedicarte a la minería para luego, usar las barras de metal que fundas en la forja en tus trabajos de herrería o ingeniería, es una buena opción si quieres ser autosuficiente.

Otra buena opción, si no te gustan los trabajos manuales, es dedicarte a dos profesiones de recolección y vender tus materiales, tanto elaborados como no, en la casa de subastas de tu ciudad principal o directamente en el canal de chat de Comercio. Ten por seguro que tras ver tu cuenta de oro subir como la espuma, no se te resistirá ninguna montura alada cuando llegue el momento de soltar pasta.

¡A trabajar! ■

RANGO

Rango	Nivel máximo de habilidad
Aprendiz	75
Oficial	150
Experto	225
Artesano	300
Maestro *	375
Gran Maestro **	450

*Burning Crusade ** Wrath of the Lich King

DIFICULTAD

Color	Dificultad	Recompensa
Gris	Ninguna	Estas tareas no requieren esfuerzo, sólo fallan al interrumpirlos. No se gana habilidad.
Verde	Trivial	Tares fáciles que rara vez fallan. Es posible ganar habilidad.
Amarillo	Media	Pocas posibilidades de fallar, pero muchas de subir habilidad.
Naranja	Desafío	Los fallos son frecuentes y la ganancia de habilidad, alta.
Rojo	Imposible	Tu habilidad es demasiado baja para intentarlo.

PROFESIONES DE RECOLECCIÓN



Herboristería

Es una de las profesiones más agradecidas, porque desde el principio, los alrededores están llenos de plantas y te permitirán subir nivel rápidamente. Es importante hacerse con una faltriquera de hierbas que te venderán los proveedores de herboristería, siempre cercanos al instructor de profesión. Así no mezclarás las cosas en tu abultado inventario.

Habilidad asociada: **Alquimia o Encantamiento.**

Escógela si te va:
Pasear por el campo y pararte a observar cualquier cosa que haga la fotosíntesis.



Minería

¿Así que quieres ser minero? La minería es una profesión interesante utilizada para reunir materiales para herrería o ingeniería. Pero para ser minero no necesitas estas profesiones. Puedes limitarte a recoger los recursos y vendérselos a los herreros e ingenieros.

Habilidad asociada: **Herrería o Ingeniería**

Escógela si te va: Ganar mucha pasta con callos en las manos.



Desuello

Por si no fuese suficiente matar todo lo que se mueve en las tierras de Azeroth, además podrás despellejarlas y vender su piel a peleteros y sastres. Tendrás que comprar un cuchillo despellejador. Lo podrás encontrar en los mercaderes que venden objetos relacionados con las profesiones. Coloca el cuchillo despellejador en tu bolsa. No necesitas equiparte de él.

Habilidad asociada: **Peletería o Sastrería**

Escógela si te va:
Comprar animales muertos enteros en las carnicerías.

NOVIEMBRE
Bienvenido a Rasganorte
› **Guía Wrath of the Lich King.** Seguro que la vas a necesitar...
› **Camisetas Lich King.** Todos sabrán hasta dónde has llegado.

DICIEMBRE
El Rey exánime te espera
› **Collector's Lich King.** Una edición especial para auténticos fanáticos.
› **Alfombrilla Lich King.**

PROFESIONES DE PRODUCCION



Alquimia

Estar entre botes y hacer potingues. ¿Qué puede ser más divertido? Con esta profesión te suministrarás de pociones de vida, de mana, de fuerza, etc.. Necesitarás botes a tutiplén del suministrador.

Habilidad asociada: **Herboristería**

Escógela si te va: *El Quimicefa.*



Herreria

No hay nada más satisfactorio que enfrascarte en una fragua y construir tú mismo armas y armaduras varias, para ti, tus amigos o para vender a los jugadores noveles y sacarles sus pocas monedas. Necesitarás un martillo de herrero y te podrás especializar en forja de hachas, martillos o espadas.

Habilidad asociada: **Minería**

Escógela si te va: *Construir cosas con tus propias manos.*



Encantamiento

Con esta profesión podrás mejorar objetos como armas y armaduras. Funciona de forma especial, porque necesitas objetos verdes o de nivel superior para desencantarlos previamente y extraer la materia prima para tus propios encantamientos. ¿A que suena divertido?

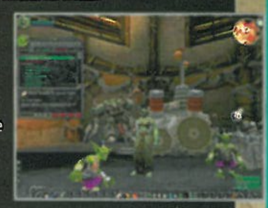
Habilidad asociada: **Cualquiera**

Escógela si te va: *Ver uno y otra vez a Juan Tamariz en YouTube.*



Ingeniero

La profesión de producción por excelencia. Utiliza metales, pieles y objetos varios para construir explosivos, armas de fuego, miras, balas, dragones mecánicos, yelmos acuáticos y mucho más.



Habilidad asociada: **Minería**

Escógela si te va: *MacGiver.*



Inscripcion

Esta nueva profesión permite mejorar los encantamientos y habilidades de los demás mediante los glifos. Al mismo tiempo, pueden ayudar a los encantadores a vender sus encantamientos en la casa de subastas.

Habilidad asociada: **Cualquiera**

Escógela si te va: *Ser un inconformista.*



Joyeria

Los joyeros crean gemas y abalorios a partir de metales y piedras preciosas. Estas gemas se pueden usar para engarzar en objetos con huecos para tal efecto (a partir de Burning Crusade) y que, por supuesto, elevan el valor y las características del personaje que los lleve.

Habilidad asociada: **Minería**

Escógela si te va: *Las tachuelas y pines de los 80.*



Peleteria

Con Peletería se pueden crear armaduras de cuero y de malla a partir de las pieles de animales. Los peleteros pueden crear complementos de armadura y que son un refuerzo permanente para el objeto. También crean fustas y especializarse en peletería tribal, elemental o escamas de dragón.

Habilidad asociada: **Desuello**

Escógela si te va: *Cortar cuero como si fuera papel.*



Sastreria

Además de fabricar armaduras de tela con los rollos que sueltan los enemigos, también podrás crear bolsas para aumentar el inventario, lo que te convertirá en objeto de deseo de todos los jugadores. Pocas dependencias al basarse en tela de los enemigos.

Habilidad asociada: **Minería, Desuello y Herboristería.**

Escógela si te va: *Estar siempre a la última.*

PROFESIONES SECUNDARIAS



Cocinero

No pierdas de vista esta profesión si quieres ser autosuficiente a la hora de recuperar vida en los momentos entre combate y combate. Además, podrás levantar una hoguera en cualquier momento que subirá momentaneamente las habilidades del grupo. ¡Si es que no hay nada mejor que una buena comida alrededor de un fuego!.

Escógela si te va: *Cocinar para tus amigos y disfrutar del aire libre.*



Pescador

¿Quién dijo que pescar era sólo para gente con mucha paciencia? Con pesca de red o con caña obtendrás recompensas a modo de pescados que te servirán para alimentar a tus mascotas si eres cazador, puedes también usarlos como ingredientes en tus recetas de la profesión Cocina o, incluso, conseguir almejas, cajas, cofres o moluscos que pueden contener objetos de valor o gemas en su interior muy difíciles de conseguir por otros medios.

Escógela si te va: *La emoción de si picará o no... es algo casi zen.*



Primeros Auxilios

Facultad para sanarse uno mismo o a otros con la fabricación de vendas de distintos tipos de tela: Los mismos que usan los sastres. Es útil como alternativa a las pociones o los hechizos de curación de Paladines y Sacerdotes y no consume maná. También podrás fabricar antídotos combinado con los botes de Alquimia. Deberás esperar 60 segundos entre el uso de venda y venda.

Escógela si te va: *Hacerte tus propias curas en casa.*

Catálogo de Juegos

¿QUÉ JUEGO ESCOJO? ¿CUÁNTO CUESTA? ¿ESTARÁ EN MI IDIOMA? RESUELVE TUS DUDAS CON LA GUÍA DE MMOS DE MARCA PLAYER

JUEGOS EN ESPAÑOL

Uno de los principales 'handicaps' de los MMO en nuestro pais es el idioma. Escoge alguno de éstos y acertarás. Con esta lista tendrás todas las armas para enfrentarte al reto online en la lengua de Cervantes .. y el Chiquilicuatre.

Título	Plataforma	Género	Precio Cliente	Cuota	Website
4Story	PC	Rol	Gratuito	Gratuito*	www.4story.es
Age of Conan	PC	Rol	19,95 €	14,94 €	www.ageofconan.com
Argentum	PC	Rol	Gratuito	Gratuito	ao.alkon.com.ar
Conquista 2.0	PC	Rol	Gratuito	Gratuito*	conquista.91.com
Dofus	PC	Rol	Gratuito	Gratuito*	www.dofus.com/es
Fiesta Online	PC	Rol	Gratuito	Gratuito*	fiesta-online.gamigo.es
Final Fantasy XI	PC, XBOX 360, PS2	Rol		12,95 €	ff11europe.com
Florensia	PC	Rol	Gratuito	Gratuito*	es.florensia-online.com
Guild Wars	PC	Rol	19,95 €	Gratuito	es.guildwars.com
Ikariam	Navegador	Estrategia	Gratuito	Gratuito*	ikariam.es
Kart'n Crazy	PC	Deportivo	Gratuito	Gratuito*	www.goa.com/#/kartncrazyhome
La Prision Online	PC	Rol	14,95 €	14,99€ Trimestral	prisonserver.com
Last Chaos	PC	Rol	Gratuito	Gratuito*	lastchaos.gamigo.es
Los Khanes	PC, Navegador	Estrategia	Gratuito	Gratuito	www.mmozone.com/khan-wars-es
Metin2	PC	Rol	Gratuito	Gratuito*	www.metin2.es
NosTale	PC	Rol	Gratuito	Gratuito	www.nostale.es
Pangya Revolution	PC	Deportivo	Gratuito	Gratuito*	www.goa.com/#/pangyahome
Priston Tale II	PC	Rol	Gratuito	Gratuito*	es.pristontale2.com
Runes of Magic	PC	Rol	Gratuito	Gratuito*	www.runesofmagic.com
Runica	PC	Rol	Gratuito	Gratuito	www.runica.net
S4 League	PC	Rol	Gratuito	Gratuito*	s4.es.alaplaya.net
Shot Online	PC	Deportivo	Gratuito	Gratuito*	shot-online.gamigo.es
Smash Online	PC	Deportivo	Gratuito	Gratuito*	es.smash-online.com
Ys online	PC	Rol	Gratuito	Gratuito*	www.ysonline.com
Warhammer Online	PC	Rol	29,99 €	12,99 €	www.war-europe.com
Warrior Epic	PC	Rol	Gratuito	Gratuito*	es.warriorepic.goa.com
World of WarCraft	PC, Mac	Rol	14,99 €	12,99 €	www.wow-europe.com
WorldShift	PC	Estrategia	9,95 €	Gratuito	www.worldshift-game.com
WorldWar II Online	PC	Estrategia	19,99 €	14,99 €	www.battlegroundeurope.com

*Micropagos para contenidos Premium

¡NOS GUSTA!

PoxNora

Sony Online lo presentó en la última conferencia SOE Fan Faire tras comprar su estudio desarrollador. Es un MMO gratuito mixto de estrategia por turnos y rol que puedes jugar tanto con cliente en tu PC como desde el navegador Web. Tiene una pinta estupenda y a nosotros nos ha hecho pasar buenos ratos. As que si controlas inglés lo suficiente (tampoco hace falta tanto). Y recuerda que tienes la posibilidad de ampliar runas con micropagos.

> www.poxnora.com

CONEXIONES

La conexión a internet de banda ancha es fundamental para poder sumergirte en los mundos virtuales que te proponemos.

Conexiones de alta velocidad para juego online

Casi todas las conexiones en nuestro pais se basan en la tecnología ADSL y alguna en cable de fibra óptica. Nuestras recomendaciones se fundamentan en las especificaciones de las propias desarrolladoras y nuestra experiencia personal. Al mismo tiempo, los paquetes de conexión con perfiles para juego online son muy escasos.

Velocidades

¿A qué puedes jugar según la conexión que poseas? Los datos son recomendados.

20Mb
A todos
12Mb
A todos
6Mb
A todos
3Mb
Con subida 512, a todos. Si no, tiembla.
1Mb
RuneScape, Virus, La Prisión,

0 5 10 15 20

Tarifas en España

¿Qué conexión te interesa? *Precios incluyen línea

Operador	Bajada	Subida	Precio	Gaming
Jazztel	20Mb	1Mb	50,9€/mes	Fastpath
Ya.com	10Mb	512Ks	38,22€/mes	----
ONO	6Mb	300Ks	46,4€/mes	----
Telefónica	6Mb	320Ks	63,64€/mes	----
Vodafone	6Mb	300Ks	40,48€/mes	----
Orange	6Mb	512Ks	45,2€/mes	----

> Reportajes

La madre del cordero, colega







ESTE PARTICULAR WHAT IF NOS MUESTRA EL POSIBLE FUTURO DEL OCIO ELECTRÓNICO A PARTIR DE LAS NOVEDADES PRESENTADAS EN EL ÚLTIMO E3 DE LOS ANGELES



NATAL, WAND Y WII MOTION PLUS

CONSOLAS DEL FUTURO

Quieren meternos dentro de los videojuegos. Empezaron con EyeToy, ya sabemos disparar con el wiimote y lo próximo será escanear nuestra cara en busca de una aventura. ¿Se convierte nuestra vida en un videojuego?

Es muy importante conseguir control mucho más fluido, de forma que ni siquiera te des cuenta de estar jugando a un juego, sino que simplemente estés inmerso en él". Ray Muzyka, Director general y CEO de BioWare y director genral y Vicepresidente de EA, constestaba así en una reciente entrevista con la Revista Oficial Xbox a la pregunta "¿Qué le pides a la próxima generación de hardware?".

El control (o la ausencia de él) se ha convertido en el elemento en torno al que giran todos los desarrollos tecnológicos de las grandes casas de videojuegos.

Sony golpeó primero con *EyeToy* y aquellos juegos en los que nos movíamos como peleles delante del televisor para explotar pompas o golpear balones. Sin embargo, Nintendo lo hizo por partida doble con Wii y DS. La primera por su tecnología de acelerómetros e infrarrojos que permitía la detección de movimiento en tres dimensiones y la segunda por sus pantalla táctil que redefinía el concepto de control. De pronto todo el mundo golpeaba una pelota en un campo de golf o hacía crucigramas en una pantalla y no en un periódico. A nadie le parecía raro estar jugando, ¡jugando!

Se abrió la "caja de Pandora" y las expectativas de los fabricantes de videojuegos volvieron las ser las que en el inicio de los tiempos: "conseguir que todo el mundo juegase". Nadie tenía que volver a tocar un mando y aprender complejas combinaciones de palancas y botones para hacer que un personaje disparase, corriese o se lanzase al vacío. En cierto modo, Wii y DS habían eliminado parte de esa barrera de la que habla el director general de BioWare.

Tanto triunfo hizo que Microsoft con su Xbox 360 y Sony con PS3 y PSP se dedicasen a pensar en como 'wiificar' sus consolas. Fue el momento de las cámaras, las alfombras y los micrófonos. Pero el jugador de esas plataformas exige una profundidad en los juegos que rara vez se manifestaba en los de Wii (*Super Mario Galaxy* es ejemplo de lo contrario).

El control y las emociones

El futuro de las videoconsolas pasa completamente por la eliminación de la in-



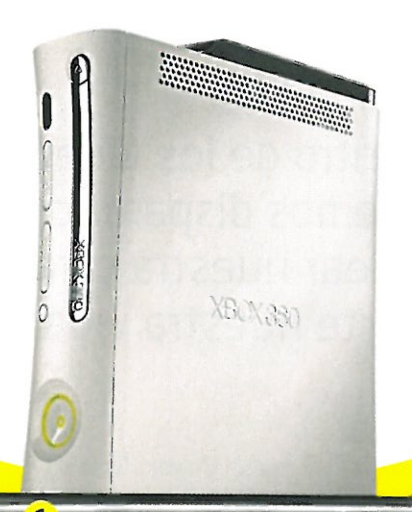
PROJECT NATAL

Muchos lo definen como el futuro de los videojuegos. Otros hablan de ello como una alternativa plausible al sistema de control clásico. Los restantes afirman que no se trata más que una simple evolución en la propuesta que hizo Nintendo con su WiiMote. Pero, ¿Que es Natal? Se trata de una cámara para Xbox 360 que se sitúa bajo (o sobre) el televisor y que capta todo lo que hay ante ella de forma tridimensional. Es decir, sabe cuando nos movemos hacia delante o atrás, la posición de nuestro cuerpo respecto a los brazos, la velocidad a la que movemos las extremidades o el número de personas que hay a nuestro lado... Y lo inserta en el juego. Pero no sólo eso, es capaz de diferenciar a los jugadores de los elementos de la sala y además puede integrarlos como parte de la partida. Por si fuera poco permite el reconocimiento facial y sonoro de las personas ante la cámara. Esto puede traducirse en que al pasar ante la consola se podrá activar nuestro perfil de jugador o el último juego al que hemos jugado y que podamos dar órdenes de voz a la consola mientras movemos los menús con un gesto de nuestra mano.

Dejando volar la imaginación, las posibilidades para este sistema son infinitas. Desde personajes que repliquen nuestros movimientos a tiempo real hasta interacciones nunca vistas hasta la fecha en un videojuego. Por ejemplo un juego que use nuestra sala como escenario y donde las armas sean los objetos que tengamos a mano en el mundo real.

Por eso se trata de un paso adelante en la industria del entretenimiento. Ya no 'jugamos a', sino que nuestra realidad se consigue entremezclar con la fantasía que nos proponen los estudios de desarrollo con cada nuevo título. Por el momento lo hemos visto funcionando con 'Milo & Kate', un juego en el que debemos hablar (con nuestra voz) e interactuar (con nuestros movimientos) con un personaje virtual que responde a nuestras emociones y sentimientos.

PROJECT NATAL, LLEGARÁ A NUESTROS HOGARES A FINALES DE 2010. SU PRECIO, CERCA DE 100 EUROS



terfaz de control y, con ella, del proceso de aprendizaje del manejo del juego. Hay que pensar que conseguir la relación emocional del jugador con la historia es el gancho para los juegos del futuro.

Por supuesto, desde el principio de los videojuegos se han venido haciendo intentos. Antes que la *Wii Balance Board*, Nintendo inventó la *Life Fitness Exertainment System* integrada en una bicicleta estática; Atari sacó la *JoyBoard*, una especie de *Wii-Fit* para Atari 2600; todas las compañías se apuntaron a la moda de los juegos de baile con alfombra de nueve botones y PS2 puso de moda el karaoke en consola con *SingStar*. El control complejo de cruceta o sticks y botones había desaparecido. Precisamente ése es el camino que toman los videojuegos en los últimos años: juegos musicales con instrumentos y botones enormes de colores (*Guitar Hero*), cámaras que captan 'realidades' que nosotros no vemos gracias a la tecnología de la realidad aumentada (*Invizimals*), monitores en tres dimensiones, reconocimiento de la escritura y el sonido (*Nintendogs*). Todos estos pasos hacia delante van en una misma dirección, conseguir lo que pide el cofundador de BioWare "un compromiso emocional real en el que no eres un mero observador de las situaciones, sino el actor y director en mitad de toda la experiencia"... jugar sin controles, sin limitaciones, sin barreras. **Por Juan García Garrido y Chema Antón**

LA CÁMARA DESVELADA

1. UN SENSOR infrarrojo barre la habitación y distingue las formas y las distancias. Nada en la estancia se queda fuera del escaneado en 3D.

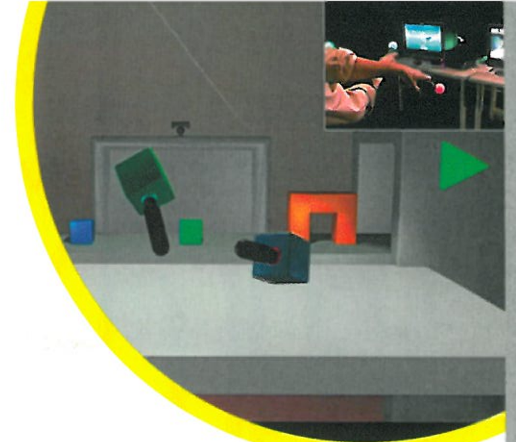
2. LAS CÁMARAS son las encargadas de captar las imágenes de lo que sucede en la habitación para integrarlas en la pantalla, ya sea un videochat o la consola reconociendo nuestra cara.

3. INCLUYE MICRÓFONOS direccionales a los lados de la cámara capaces de diferenciar el ruido de fondo y de reconocer las voces de cada jugador al comparar el sonido recibido con las imágenes.

4. TODAS LAS funciones que la cámara de Natal es capaz de realizar requieren un elevado poder de procesado que podría afectar a los juegos que usarán esta tecnología. Por suerte, incluye un procesador propio que se ocupa de esto.

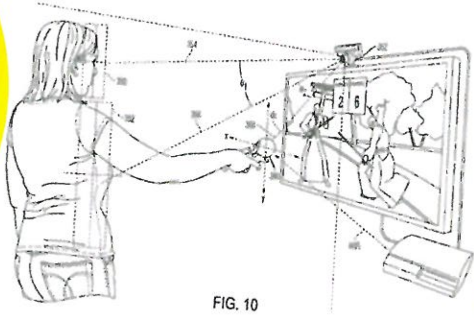
WAND

La respuesta de Sony a Project Natal no se hizo esperar con este proyecto aún sin un nombre definitivo. Se trata de la evolución del archiconocido Eye Toy, y también bebe de la fuente que supone el WiiMote de Nintendo. Consiste en un mando cuya posición es captada en tiempo real por el Playstation Eye. Además, dicho controlador incluye varios sensores de movimiento y de aceleración para poder replicar los movimientos de los jugadores con una mayor verosimilitud. La conjunción de estos sistemas, y según palabras de Sony, "consigue reproducir cualquier movimiento con una precisión submilitrimétrica".
La gran pega de este sistema es que hará uso del poder de procesado de Playstation 3, con lo que los juegos que aprovechen las ventajas que brinda este controlador posiblemente vean afectado su rendimiento.
Su gran ventaja es que va a recibir el pistolezo de salida antes que su rival directo. Se trata del sistema de control con posicionamiento tridimensional que más cerca está de su lanzamiento, puesto que se ha anunciado para la primavera de 2010. Menos de un año para su lanzamiento. Además promete hacer uso del efecto vibración que tan famoso hizo a los mandos de Sony, y 'cooperar' con el mando 'al uso' para ofrecer una experiencia de juego más rica. De esta manera se podría usar la nueva varita como espada, mientras que el sixaxis haría las veces de escudo ante los ataques enemigos.
En realidad se trata de un viejo proyecto de Sony para su vieja Playstation 2, pero que por circunstancias del destino ha acabado recalando en la siguiente generación de consolas de Sony. La opinión general de los expertos en el tema es que se queda a medio camino entre el sistema de control de Nintendo y la revolución que propone Microsoft con su Project Natal. Veremos si el tiempo le hace un hueco en la historia del videojuego.



A MEDIO CAMINO ENTRE LA INNOVACIÓN DE NATAL Y EL CLÁSICO WIIMOTE DE NINTENDO





WII MOTION PLUS

Con el lanzamiento de Wii, Nintendo apostó por una nueva manera de ver los videojuegos en la que se participaba de forma activa en la consecución de los éxitos de los personajes al otro lado de la pantalla. Sin embargo la tecnología que usaba su mando de control, el WiiMote, ha quedado desfasada. Por eso Nintendo ha creado Wii Mote Plus, para llevar un pasito más allá el reconocimiento de los movimientos del mando.
La novedad se debe a la inclusión de tres giroscopios dentro del pequeño añadido al mando de control. Estos son capaces de captar velocidades en lugar de aceleraciones. Es decir, antes el mando sabía que habíamos acelerado el brazo 10km/h, pero no si estábamos pasando de 40 a 50km/h.
Además, WiiMotion Plus es capaz de captar los giros que realicemos durante los movimientos, mientras que antes una vez que realizábamos una acción, siempre era en línea recta. Esto se ve en juegos como *Grand Slam Tennis*, en el que se nos permite hacer efectos al golpear la pelota, o con *Tiger Woods*, en el que contribuye a crear una experiencia golfística completamente real.
Obviamente no es capaz de realizar una localización tridimensional del mando respecto a la pantalla y otros elementos de la sala, pero se trata del único sistema de control disponible en el que nuestros movimientos son replicados en pantalla con suficientes garantías. Esta vez sí que Nintendo dió en el clavo con el camino a seguir.

LOS PIONEROS EN LOS CONTROLES DE MOVIMIENTO SIGUEN A LA CABEZA

JUGANDO CON MAQUINITAS DE 2029

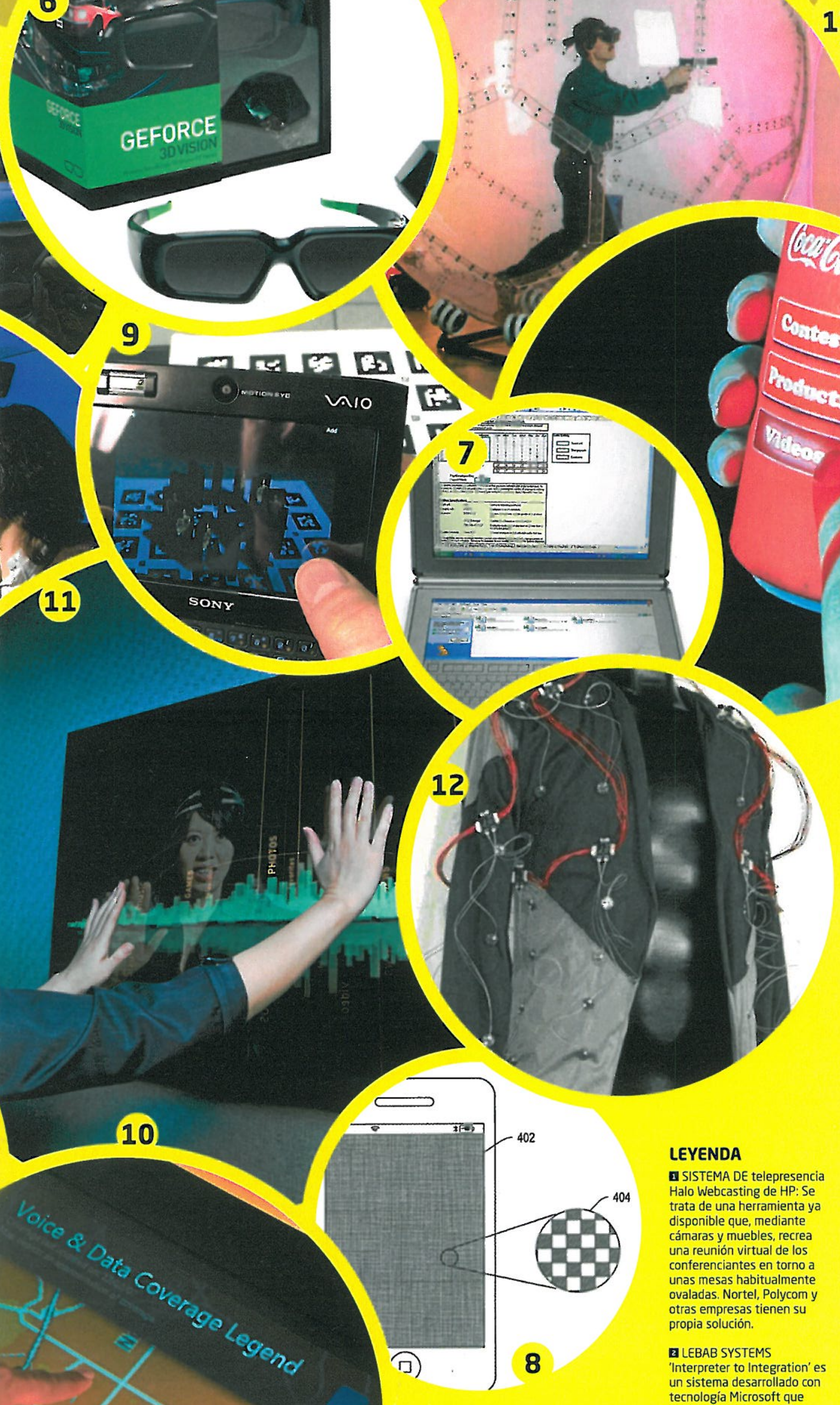
Realidad virtual, conectividad total, superficies táctiles, partidas guardadas en nuestra piel y configuraciones de teclado en nuestras huellas.

Las 7:00 AM. Otra vez se me ha olvidado apagar el despertador de telepresencia *Halo* (1) y el pesado de Ali Kwon quiere que juguemos una partida de *SuperStreet Fighter Online VII*. Ni Alí habla español, ni yo chino, pero el sistema de comunicación universal (2) nos permite hablar en el idioma propio y entender al otro sin problema. Tras pasar por la ducha y desayunar me coloco frente a mi PlayStation Next y el sistema de reconocimiento facial (4) me da a elegir entre mis tres perfiles para *Super Street Fighter Online VII*. Al cabo de veinte minutos mi madre aparece en el visor holográfico (5) sobre la pantalla y me dice que baje, tenemos que ir a casa de mi abuela. Estiro el brazo y cojo la XboxFlexTouch, que desde el momento en que la toco se enciende y, gracias al sistema de reconocimiento dactilar (6) inicia la sesión de SSFO VII. Me encanta la consola portátil de Microsoft, cuenta con doble pantalla flexible (7) y táctil. La pantalla de abajo cuenta con feedback táctil (8), una tecnología que patentó Apple en 2009 y que ahora llevan todas las pantallas táctiles para crear sensación de relieve. En el coche sigo con mis partidas contra Kwon, la red WiMax (9) de la ciudad permite que la conectividad sea total, permanente y sin latencia. En casa de la abuela enciendo su vieja televisión 3D (10) la conecto a la consola. Quiero jugar a World of Warcraft 3D utilizando la tecnología Ambient que controla luz, temperatura y humedad de la habitación, como cuando mi padre era pequeño. Eso sí, para controlar el juego, lo hago con la doble pantalla (11) de la XboxFlexTouch que también me permite ver mi inventario, el mapa y a mis colegas conectados. El control es sencillo, dependiendo del dedo (12) y su huella, aparece un menú de controles diferentes, cada combinación de huellas tiene un resultado. Salimos a comer y en una gasolinera de camino, mi madre le compra a mi hermana un huevo de chocolate. Dentro viene un regalito, le ha tocado una NintendoRealLife, una minicámara que permite ver cosas que 'no existen' siguiendo patrones de luz, color, textura, forma,... realidad aumentada (13) que se alimenta de energía vía Wireless Power de Intel (14). En el restaurante nos sentamos y mientras nos traen la comida, pongo mi tarjeta de Sega sobre la mesa con tecnología Surface (15) y visito el catálogo de clips de vídeo y, como no, entre plato y plato, me echo un Super Monkey Ball... ¡casi 30 años de saga!.

› *Por Chema Antón*







portátiles de pantalla doble son una realidad. La disminución de su tamaño es el reto.

LEYENDA

1 SISTEMA DE telepresencia Halo Webcasting de HP: Se trata de una herramienta ya disponible que, mediante cámaras y muebles, recrea una reunión virtual de los conferenciantes en torno a unas mesas habitualmente ovaladas. Nortel, Polycom y otras empresas tienen su propia solución.

2 LEBAB SYSTEMS 'Interpreter to Integration' es un sistema desarrollado con tecnología Microsoft que permite la comunicación entre personas que no hablan el mismo idioma. Actualmente se utiliza en entornos sanitarios y basándose exclusivamente en una serie de preguntas y respuestas prefijadas.

3 RECONOCIMIENTO FACIAL: La empresa Identix cuenta con FaceIt, un software de escaneo y reconocimiento facial que incorpora la biometría de la piel.

4 DISPOSITIVOS FLEXIBLES: El Human Media Lab de la Universidad de Queen en Canadá, ha desarrollado tecnología para crear ordenadores y dispositivos flexibles. Piensa en una lata de refresco sobre la que se reproduzca el trailer de una película o un minijuego.

5 WIMAX: LA Worldwide Interoperability for Microwave Access permite estar permanentemente conectado de forma inalámbrica a una banda ancha de hasta 3 Mbits/s. El foro WiMAX trabaja en ello desde 2001 y ya hay muchos dispositvos certificados que funcionan bajo esta conectividad.

6 LA IMAGEN en 3D: Aunque ya está aquí a través de monitores (Samsung ya comercializa uno), gafas, películas y dentro de nada televisiones, es uno de los deseos de los entusiastas de la realidad virtual.

7 PORTÁTIL CON doble pantalla: inspirados por las TabletPC y la DS, los portátiles de pantalla doble son una realidad. La disminución de su tamaño es el reto.

8 RECONOCIMIENTO DACTILAR: Apple acaba de patentar una tecnología por la cual al tocar la pantalla de un iPhone, por ejemplo, con un dedo aparecería una serie de opciones diferentes a las que aparecerían si hubieses tocado con un dedo distinto. Otra de sus líneas de investigación es la del feedback 'táctil' en las pantallas planas para crear ilusiones de relieves y profundidad.

9 REALIDAD AUMENTADA: Utilizando una cámara y un software de realidad aumentada, se puede conseguir que determinados patrones se conviertan en las imágenes tridimensionales que deseemos. El juego español de PSP, *Invizanimals* , anunciado para final de año ya propone cazar criaturas.

10 SURFACE ES otra de esas tecnologías que está aquí. Una mesa creada con una superficie 'sensible' capaz de leer información y que, además, es táctl y sirve como pantalla para mostrar imágenes.

11 EMOTIVEPOC ES una creación de Emotiv Systems que sirve para controlar dispositivos con la mente a través de los impulsos eléctricos generados por el cerebro.

12 CHAQUETA CON feedback de PHILIPS: permite sentir contenido multimedia de gran inmersión. Desde la simulación de un latido de corazón a un escalofrío por la espalda o tensión provocada. *¿Metal Gear?*

13 WIRELESS POWER: La propuesta de Intel para no tener que cargar las baterías nunca más. Sugiere que el dispositivo vaya recogiendo la energía desprendida de otros dispositivos y 'reciclándola' para su propio funcionamiento.


FORZA MOTORSPORT 3

LAS CARRERAS MÁS REALES DEL MUNDO

Forza Motorsport 3 llegará muy pronto a Xbox 360 para goce y disfrute de todos los aficionados al automovilismo. ¿El juego de carreras definitivo?


UNA CARRERA POR LA montaña de Monserrat, en Cataluña. Sólo falta un caganet...

La pasión por los coches hace que hagamos locuras. Desde endeudarnos años y años por una máquina con ruedas hasta suplicar a 'ese' amigo que tiene un bonito deportivo por una mísera vuelta a la manzana. Por eso los que de verdad entienden de coches saben lo que se hacen cuando hablan de sus 'pequeños'.

Dan Greenawalt, director de desarrollo de *Forza Motorsport 3* lo sabe. Es más, es uno de estos expertos (tiene un Audi A4 tuneado por él mismo hasta los 450 CV). Y se ha propuesto conseguir unir ambos mundos, el de los videojuegos y el de los coches, independientemente de los gustos de cada conductor. Por eso, lo último de Turn 10 tiene más de 400 vehículos de 50 marcas diferentes, y quieren que todos nosotros cumplamos el sueño de conducir el coche que siempre quisimos. Da igual si es un Lamborghini o un BMW, vamos a poder sentirnos dentro de su cabina y oír como los motores de los bólidos más potentes ronronear al son que marcamos con el acelerador.

Esto no habría sido posible si el objetivo desde el principio no hubiera sido crear la experiencia más realista de conducción jamás concebida. Detalles como la flexibilidad del neumático a la hora de gestionar el agarre en las curvas, nunca se habían podido incluir en un videojuego. ¡Si miramos con atención hasta podremos ver como se retuercen las gomas sobre la carretera!

LA SIMULACIÓN ALCANZA COTAS NUNCA VISTAS CON DETALLES COMO LA FLEXIBILIDAD DEL NEUMÁTICO

Marc Gené, campeón de las 24 horas de Le Mans 2009

"LOS JUEGOS YA SE ACERCAN A LOS SIMULADORES DE F-1"

Este piloto nacido el 29 de marzo de 1974 en Sabadell es probador de la actual escudería Ferrari, a la vez que piloto oficial de un Peugeot 908 HDI FAP en las 24 Horas de Le Mans. Ha colaborado en el desarrollo de *Forza Motorsport 3* y además se ha erigido como campeón de la prueba de resistencia tan sólo unas horas después de nuestra entrevista.

› ¿Cómo has colaborado con el desarrollo de Forza Motorsport 3?

› Los técnicos nos iban actualizando mientras el juego se iba desarrollando. Por mi parte, porque trabajo mucho con el simulador de Ferrari, y me interesó bastante de hasta qué punto se empiezan a acercar a los simuladores de Formula 1. Y la verdad es que en este caso me he sorprendido. A nivel gráfico está por encima de los simuladores de F-1 y a nivel de realidad técnica han llegado a tocar campos que nunca esperaba ver en un videojuego.

› ¿Usáis juegos de este tipo para entrenar en circuitos fuera de hora?

› Sí, yo con Xbox entrené mi debut en Le Mans en otro juego que había con el circuito. Para reconocer circuitos es muy útil. También lo utilice en mi debut en Formula 1 para circuitos como Australia o Brasil.

› Tú y tus compañeros de equipo habeis probado Forza 3 ¿Quien gana?

› Sarrazin se pasa horas... Yo soy padre de dos hijos (él también lo es) y no se de donde saca el tiempo. A las carreras siempre hay una consola y jugamos para relajarnos y suele ganar.

› ¿Qué opinión te merece el juego de Turn 10 Studios?

› Me ha sorprendido la calidad gráfica, que muchas veces se confunde con la realidad. Hay un circuito en Monserrat, un lugar que yo conozco bien, y aunque el trazado no es real, sí que da la sensación de estar allí. Por otra parte, la sensación de conducir un supercoche está muy lograda. El sonido, la física, la potencia de los vehículos...

› Sales quinto ¿qué resultado esperas conseguir?

› Si sale sale entre los 7 primeros hay posibilidades de ganar. Siempre pasan cosas y el secreto es ser constante. Esperemos hacerlo bien.

(¡Y GANÓ!)



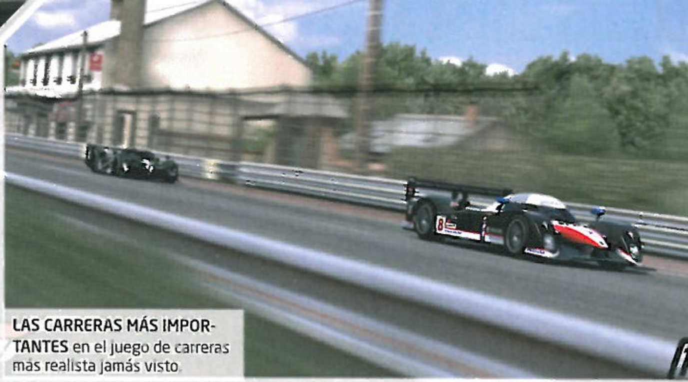


Le Mans y mucho más

COMO EN LA TELEVISIÓN

La nómina de circuitos de *Forza Motorsport 3* mezcla sabiamente trazados basados en lugares reales con circuitos míticos archiconocidos. Es el caso de La Sarthe, en el que se corre desde el año 1923 la carrera de resistencia de las 24 horas de Le Mans. Para la representación del trazado se tomaron miles de fotos en directo, se usó el GPS para situar con exactitud hasta el más pequeño de los baches, se recurrió a los mejores pilotos como asesores... Y eso teniendo en cuenta que estamos ante uno entre los más de 100 trazados que incluirá es mucho decir respecto a la atención al detalle que se está prestando.

Pero no sólo incluye el circuito, también los coches más míticos de los últimos años. El mejor ejemplo es el Peugeot 908 HDi FAP, ganador de la edición de este año 2009 con Marc Gené de piloto.

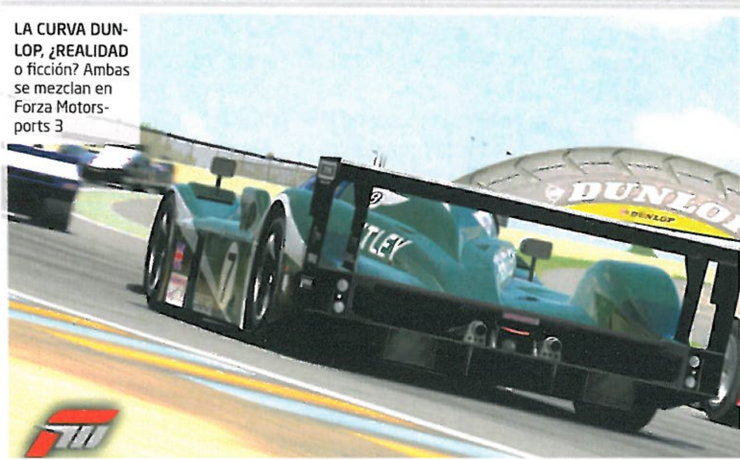


LAS CARRERAS MÁS IMPORTANTES en el juego de carreras más realista jamás visto.









LA CURVA DUNLOP, ¿REALIDAD o ficción? Ambas se mezclan en Forza Motorsports 3





EL MOMENTO MÁS ESPECTACULAR, la salida en movimiento del todo el pelotón.



ESTE ES EL COCHE ganador de la prueba, pilotado por nuestro piloto, Marc Gené.

CINCO CATEGORÍAS DIFERENTES, UNA sola prueba para todos.

El viaje

VIVIMOS LA EDICIÓN 2009 DE LAS 24 HORAS EN DIRECTO

Para poder empaparnos de lo que suponen las 24 horas de Le Mans, nos fuimos hasta la capital francesa para vivir en directo la edición de este año 2009. Tras un día completo de carrera el coche ganador fue el Peugeout 908 HDI FAP con el dorsal número nueve, pilotado por Marc Gené, David Brabham y Alexander Wurz. Todo un triunfo para una marca que llevaba ya 15 años de sequía en su tierra.

Se trata de una prueba peculiar, pero por si alguien no conoce en que consiste, aquí va una mini-guía;

-La carrera dura 24 horas y el ganador es el coche que más distancia haya recorrido desde el momento de la salida.

-Cada coche tiene tres pilotos que se deben ir turnando al volante según las estrategias de cada equipo.

-Existen cinco categorías dentro de la misma carrera, cada una tiene un ganador propio.

-El circuito total mide 13.560 metros y mezcla carreteras públicas con el circuito Bugatti para completar el trazado.

-Terminan la prueba los coches que crucen la línea de meta tras las 24 horas. No importa si se pasan en boxes de la 2° a la penúltima vuelta.

-La velocidad máxima en prueba ha sido de 405Km/h, con un Peugeot WM P87 en el año 1988. Desde entonces se han añadido chicanes para limitar un tanto la velocidad.

LO QUE NO SE VE



LAS PIT GIRLS TAMPOCO faltan a su cita en los boxes del circuito de La Sarthe.



Y ESTOS SON LOS coches que pudimos conducir para ir hasta el circuito. Nos tocó el Lambo.



Y esto es sólo una pequeña muestra de la profundidad que puede llegar a alcanzar. Porque en el otro extremo, queriendo satisfacer también a los fans de los coches que no son capaces de conducir un supercoche casi como si fuera real, *Forza 3* va a permitir que incluso los niños de cinco años comiencen a vivir el sueño de conducir desde su más tierna infancia.

Esto es posible gracias al increíble sistema de ayudas a la conducción, que permite correr con garantías mientras sólo manejamos la dirección, con el colchón añadido de poder hacer retroceder el tiempo para si cometemos algún fallo durante la prueba.

Otro detalle que dice mucho sobre la preocupación de Turn 10 a la hora de satisfacer a los fans de los coches es la distinción entre los tipos de aficionados. Por ejemplo, están los que sólo quieren correr. También están los que les gustan toquetear cada pequeño detalle de la configuración del coche. Incluso también tienen cabida los tuners, más preocupados casi por el aspecto externo de su máquina que por el rendimiento en carretera.

LLEGA CON LA INTENCIÓN DE CONVERTIR A LOS JUGADORES EN AMANTES DE LOS COCHES Y VICEVERSA

Por todo esto, parece que estamos por fin ante el juego definitivo de conducción. Uno que intenta hacer un hueco a todo tipo de jugadores y a toda clase de aficionados al automovilismo. Un nuevo techo como mínimo hasta la llegada de GT 5.

› ***Por Juan "Xcast" García***


ARMA II
"Vuelve el shooter de simulación militar más realista..." MARCA PLAYER
JUNIO 2009
ARMA 2: EL SIMULADOR MILITAR DEFINITIVO
16+
www.pegi.info
PC DVD ROM
www.arma2.com
Bohemia Interactive
505 GAMES
Copyright © 2009 Bohemia Interactive. Todos los derechos reservados- ARMA 2 TM y Bohemia Interactive TM son marcas comerciales de Bohemia Interactive. Publicado por 505 Games.

DOCE RAZONES IMPEPINABLES

PARA JUGAR A WII SPORTS RESORT

La segunda parte del juego más vendido de la historia vuelve a Wii con alicientes como un control mejorado con Wii Motion Plus y nuevos deportes para competir.

› *Por Chema Antón - Fotos: Rebeca Saray*





1 El más vendido

Dicen que es el juego más vendido de la Historia del videojuego con 50 millones de copias (casi) de su primera edición. Muchas de ellas venían dentro de la caja de la Wii y también cuentan. Sin duda, convirtió a la consola de Nintendo en lo que es para muchos: la consola del juego de tenis o de los bolos, para bien o para mal.



2 El futuro de los entrenadores

Antonio Rebollo, arquero paraolímpico que encendió la llama olímpica en Barcelona'92, nos contó en la presentación del juego que lo que más le ha impresionado del juego es el gran potencial para practicar gestos y posturas sin un excesivo esfuerzo físico. esto, para un entrenador de paradeportistas es toda una mina de oro en la que, seguro, se va a poner a excavar para sacarle partido.

3 Doce pruebas

A tu alcance doce disciplinas eportivas diferentes como: tenis, bolos, piraguas, baloncesto, ping-pong, golf, frisbee, peleas con espadas de bambú de kendo, motos de agua, tiro con arco, esquí acuático, paracaidismo y vuelo libre.

4



Wii Motion Plus

Si existía una razón para crear Wii Sports Resort, ésa era como plataforma de pruebas para Wii Motion Plus. Todas las mejoras que ofrece el nuevo dispositivo al control de Wii se observan a través del juego: precisión en el movimiento, realismo en la recreación del gesto y fidelidad de control. Nintendo ha invertido más de un año y medio en el diseño del diminuto giroscopio del interior (40 gramos) que hace que funcione.

WII MOTION PLUS APORTA PRECISIÓN Y UN CONTROL MÁS FIEL Y REALISTA



5 Remar sin resistencia

Una de las incorporaciones de este Wii Sports Resort es el juego de piraguas en solitario o por equipos. Daniel Cal, plusmedallista olímpico, nos contó que gracias al sistema de control de Wii se puede recrear a la perfección el gesto de remar (y cometer los mismos fallos), con el extra de no encontrarte la resistencia del agua que es 'lo que cansa'. Muy probablemente, el próximo paso de estos juegos sera incluir resistencia.

6 Artes marciales sin violencia

Estamos acostumbrados a que cualquier videojuego de artes marciales se convierta en una violenta sangría con ninjas y dueños de restaurantes chinos descuartizados. El título de Nintendo ofrece la posibilidad de practicar el kendo en su vertiente más pacífica y deportiva, sin que nadie salga herido ni contusionado.



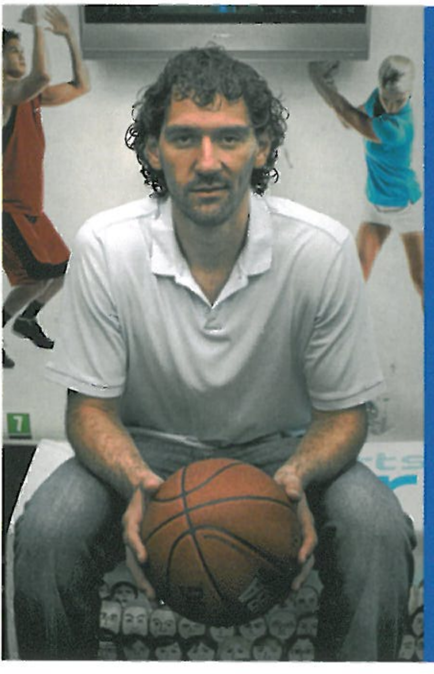
7 Clásicos de vuelta

Si hubiera salido a la calle un ***Wii Sports Resort*** sin la prueba de los bolos, mucha gente hubiera querido que le devolviesen la pasta. Esta segunda entrega del juego incluye no sólo el clásico juego de bolos (con el modo de los 100 bolos), sino el tenis y el golf con mejoras sustanciales que no se le van a pasar por alto a nadie a la hora de dominar el control.



EL CONCEPTO DE WII SPORTS RESORT LO EXPLOTABA CALIFORNIA GAMES HACE 22 AÑOS

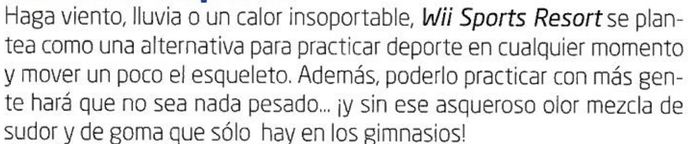




8 Con colegas

El subcampeón olímpico de baloncesto, Jorge Garbajosa, nos contó que la Wii viaja con él a todas las concentraciones de más de 5 días y que la prefiere a otras consolas porque puede jugar con los colegas. Confesó que fueron míticos algunos de los enfrentamientos de Pau Gasol y la 'Bomba' Navarro en la especialidad de tenis y que con la nueva versión del juego van a encontrar más motivos de pique en las concentraciones.

9 Practica deporte



Haga viento, lluvia o un calor insoportable, *Wii Sports Resort* se plantea como una alternativa para practicar deporte en cualquier momento y mover un poco el esqueleto. Además, poderlo practicar con más gente hará que no sea nada pesado... ¡y sin ese asqueroso olor mezcla de sudor y de goma que sólo hay en los gimnasios!



10 California games

El concepto de ***Wii Sports Resort*** no es nuevo, *California Games* (Epyx, 1987) lo explotaba hace ya 22 años. Pruebas deportivas atípicas se sucedían en entornos paradisíacos.

11 La isla Wuhu

Nintendo ha ambientado el juego en una isla imaginaria que estaría situada frente a las costas de Nueva Guinea. Se trata de la isla de Wuhu y sí, puedes encontrarla en Google Maps porque Nintendo se ha encargado de hacerla aparecer ahí.



12 Golf mejorado

Si hubo un juego que desesperaba al personal en el primer *Wii Sports* fue el de golf que hacía golpes incomprensibles. Esta segunda parte no es que lo mejore, sino que lo hace de forma espectacular.





2009: EL AÑO DE LA LUCHA

Tal y como vaticinó Capcom antes de lanzar SFIV, este año el género de la lucha regresa con más fuerza que nunca.

En 1992, la aparición de Street Fighter II comenzó una revolución en un género que hasta ese momento no resultaba importante. Diez años más tarde, los juegos de lucha quedaron relegados a un segundo plano; ahora, en 2009, el género se renueva y regresa con más fuerza que nunca.

A ojos de los no iniciados, esta revolución solo está provocada por Street Fighter IV, un título de peculiar control que nunca llegarán a entender, pero os aseguramos que otros grandes clásicos (así como auténticas novedades) volverán a poner el género donde se merece.

Lo que SFIV y el nuevo King of Fighters XII han iniciado continuará con remakes para Xbox Live Arcade y PlayStation Network, nuevas creaciones como Tatsunoko Vs Capcom y esperadas conversiones como la de Tekken 6.





Lo que nos espera a lo largo de 2009

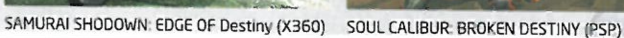
› SFIV y KOFXII ya están en la calle, pero de aquí a final de año, los aficionados a la lucha van a tener motivos de sobra para alegrarse. Tekken 6 y Tatsunoko Vs Capcom presiden la lista de títulos que harán de 2009 el año en el que el género de la lucha regresó del olvido.


TATSUNOKO VS CAPCOM (WII)


TEKKEN 6 (PS3/XBOX 360/PSP)


SAMURAI SHODOWN: EDGE OF Destiny (X360)


SOUL CALIBUR: BROKEN DESTINY (PSP)





Clásicos indispensables para descargar.

› Cuando se definieron las características y los límites de Xbox Live Arcade y PlayStation Network, los aficionados a la lucha nos frotamos las manos, aunque hemos tenido que esperar unos años. Al fin, podemos disfrutar de auténticos clásicos renovados, con novedades gráficas y, lo más importante, la posibilidad de participar en partidas on-line.



GAROU: MOW (XBL ARCADE)

KOF'98: ULTIMATE MATCH (XBL ARCADE)



FATAL FURY SPECIAL (XBL ARCADE)



SOUL CALIBUR (XBOX LIVE Arcade)



SSF2 TURBO HD REMIX (XBLA/PSN)



MARVEL VS CAPCOM 2 (XBLA/PSN)

STREET FIGHTER, KING OF FIGHTERS, TEKKEN, FATAL FURY... LO MEJOR DE LA LUCHA REGRESA ESTE AÑO POR LA PUERTA GRANDE

El futuro de la lucha.

› Japón, capital mundial del género, sigue generando auténticas joyas de la lucha. Junto al rumor de una actualización de Street Fighter IV, el mercado japonés alberga títulos como los que aquí te mostramos.



KOF 2002: UNLIMITED MATCH (ARCADE)



BLAZBLUE (ARCADE)

MELTY BLOOD: ACTRESS AGAIN (ARCADE)

VIRTUA FIGHTER 5R (ARCADE)

Los clásicos que nunca llegan.

› Aunque hemos tenido oportunidad de jugarlos en su versión recreativa o en consolas antiguas, muchos clásicos no han llegado a la generación actual, aunque esperamos que lo hagan pronto. Éstos son nuestros preferidos.





SFIII: THIRD STRIKE





TEKKEN 3



DARKSTALKERS





STREET FIGHTER ALPHA 3



PRO CYCLING '09

EL MAILLOT AMARILLO TE ESPERA EN PARÍS

Llega a nuestras manos Pro Cycling 09, donde nos pondremos a los mandos de un equipo de ciclismo y tendremos que llevarlo hacia lo más alto

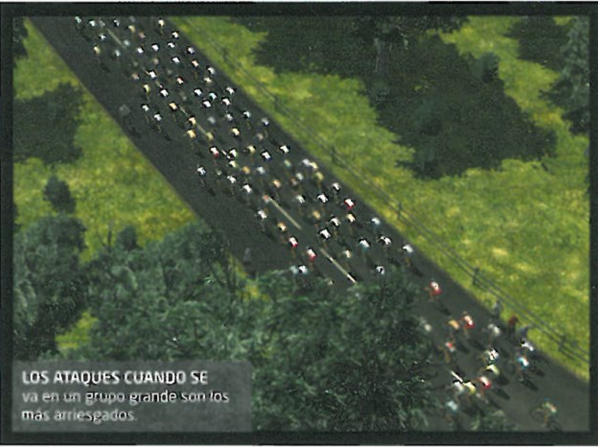
Todos los años por estas fechas llega a nuestras manos una entrega de Pro Cycling, y este año lo esperábamos con ansia -sí, también nos molan los managers, qué pasa- porque el morbo estaba servido. Contador-Armstrong, el duelo del año. Una pena que no esté incluido por defecto en un título que sí que ha evolucionado en esta su última entrega. Y es que tendremos a nuestra disposición todos los equipos oficiales del Tour y de la Vuelta a España. Podemos tomar el control de cualquiera de los 65 equipos oficiales del juego, con sus más de 1600 ciclistas haciéndolos correr en 180 carreras con un total de 720 etapas. Y todo preparando a nuestro equipo como mejor sepamos mediante un entrenamiento, estrategias y corredores. Igualmente, la disputa de las etapas puede hacerse a través de un buen puñado de modos de juego: Modo Vuelta, para elegir una gran carrera a disputar; el Modo Etapa,, donde podemos jugar sólo una de ellas, o el Modo Clásico, en el que disputaremos clásicas del ciclismo sin tenernos que preocupar de la gestión de los corredores. Como ya ocurrió en la edición del último año el juego incluye ciclismo en pista, con hasta 7 retos a disfrutar y 3 niveles de dificultad cada uno. Los retos disponibles nos llevan al Sprint, Keirin, Eliminación, Scratch, carrera a los puntos, 200 metros lanzados o bien el Omnium. Eso sí, lo bonito será, si os gustan los juegos de gestión, participar del poder de un manager de equipo, con fichajes, ataques, estategias en carrera, entrenamientos especiales, recorridos... Un título que aún debe mejorar en el simulador, pero que es entretenido para los amantes del ciclismo.

›Por Gustavo Maeso

MÁS CORREDORES, OPCIONES Y MODOS DE JUEGO QUE NUNCA



LAS ETAPAS EN LAS que te veas metido en el pelotón son las más estratégicas.



LOS ATAQUES CUANDO SE va en un grupo grande son los más arriesgados.



LA LABOR DE MANAGER es fundamental. El equipo debe funcionar a la perfección.

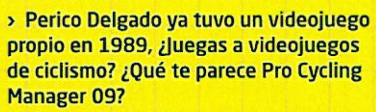


LA LLEGADA ES COSA de los sprinters. Coloca al tuyo en posición y ataca a poca distancia.

Perico Delgado

UN PADRINO DE LUJO PARA LAS FUTURAS ESTRELLAS

El videojuego *Pro Cycling 09* es el patrocinador oficial del Club Ciclista de Galapagar, una verdadera cantera de campeones de la bici situada en plena sierra de Madrid. Pero el equipo, además, cuenta con un padrino de lujo, Perico Delgado, nuestro campeón segoviano. Estuvimos con él el día del 'bautizo' de sus 'ahijados'.



› Perico Delgado ya tuvo un videojuego propio en 1989, ¿Juegas a videojuegos de ciclismo? ¿Qué te parece Pro Cycling Manager 09?

› Me gustan los videojuegos pero tengo que confesar que no juego mucho. Soy bastante negado con la tecnología en general. Soy más de la bici de verdad. Pero sí que los juego, porque tengo un hijo de 8 años que juega, le encanta y se lo sabe todo gracias al juego. Luego me pregunta "Y este corredor, ¿cómo es en montaña?" Se sabe nombres de corredores que nadie conoce y ¡alucino!

› ¿Crees que este videojuego puede hacer que los jóvenes integren mejor las tácticas y el ciclismo en general?

› Definitivamente, sí, por lo que te he contado antes. Pero en lo que me toca, soy muy malo en videojuegos, juego por mi hijo.

› ¿Qué representa para ti apadrinar el Club Ciclista de Galapagar? Empezaste tu carrera en un club similar, ¿verdad?

› Estoy muy orgulloso de ser el padrino de este Club. Yo empecé así en las escuelas de ciclismo de Segovia y en otoño de 1974 participé en mi primera carrera ciclista. Y ¡hasta ahora! Todavía sigo corriendo; necesito que el viento me pegue en la cara.



› O sea que sigues con la bici... ¿y ahora eres más de carril bici o sigues subiendo a Navacerrada como en tus mejores años?

› Ahora que vivo en Madrid soy más de carril-bici. A Navacerrada ya sólo subo una vez al año, cuando se celebra mi tour cicloturista, y lo hago con mucho esfuerzo.

› ¿Qué te parece que este año se incluya la Vuelta a España en ProCycling 09?

› Me parece estupendo. Es que La Vuelta es una carrera con mucha competitividad y me alegro de que entre España en un juego como éste.

› ¿Cómo ves la nueva generación de ciclismo español?

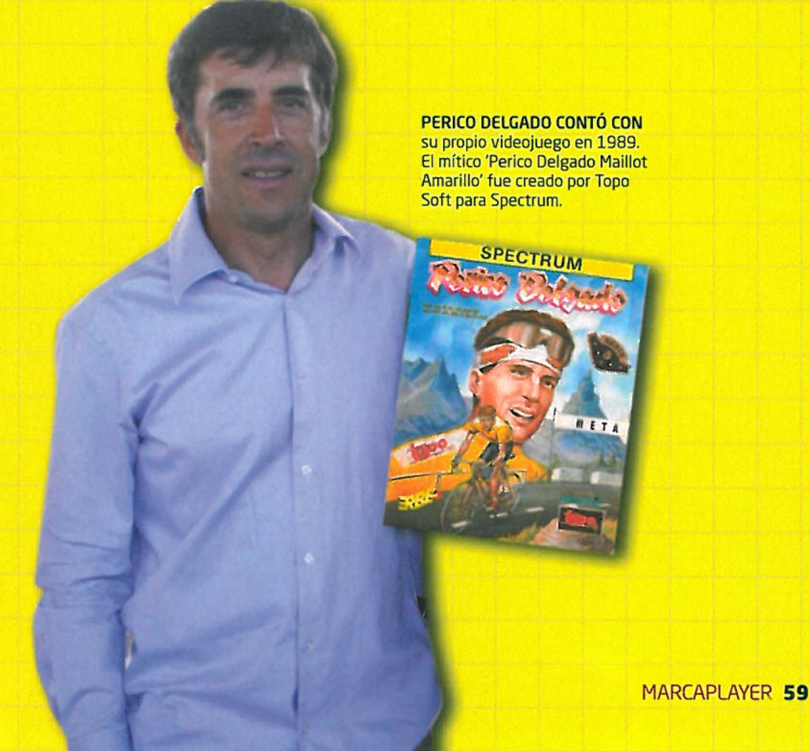
› La veo mejor que nunca. Estamos en una época muy buena; tenemos un plantel de corredores increíbles: clásicos, esprínteres... Fíjate tú que tenemos un Freire, un Contador, un Sastre, un Pereiro, un Valverde. ¡Increíble, de verdad!

› ¿Cómo ves a Alberto Contador, que parece nuestra gran apuesta para los próximos años?

› Alberto Contador ahora mismo es el número uno en el mundo. Es el mejor escalando y ha mejorado muchísmo en la crono. El único problema real lo puede tener dentro de su propio equipo.

› El Tour empieza enseguida. ¿Tienes un favorito? ¿Y para La Vuelta?

› Para El Tour de Francia, Contador. Para La Vuelta, Valverde.



PERICO DELGADO CONTÓ CON su propio videojuego en 1989. El mítico 'Perico Delgado Maillot Amarillo' fue creado por Topo Soft para Spectrum.



Mucho ROL

Los aficionados al rol de toda la vida, los puristas del dado de 20 caras y de las enormes hojas de habilidades... están de enhorabuena. Llega mucha carnaza, de dragón, claro.

DRAGON AGE: ORIGINS LLEGARÁ en octubre para PC, Xbox 360 y PS3.

EN EL JUEGO DE Bioware podrás manejar un grupo de héroes de lo más variado.

DRAGON AGE ORIGINS

› El juego de de rol de lápiz y papel de Dragon Age ya ha sido anunciado y saldrá a la venta tras el lanzamiento del videojuego de Bioware. El título tiene sus propias reglas y aquí estarán explicadas.

BIOWARE HA CREADO UN BALDUR'S GATE EN UN NUEVO UNIVERSO



Los juegos de rol y los videojuegos han vivido un idilio desde casi el mismo origen de ambas industrias. Y es que los dos mundos han compartido casi la misma audiencia. Por eso, enseguida comenzaron a aparecer juegos de rol, que pasaban del lápiz, el papel y el puñado de dados, a las pantallas de las primeras consolas o los primeros microordenadores allá por los años 80.

El género de los RPG (role play gaming) siempre ha estado bien surtido, y muchas son las sagas míticas que nacieron de las reglas de juegos de lápiz y papel. Las míticas reglas de Dungeons & Dragons inspiraron títulos como *Baldur's Gate*, *Icewind Dale*, *Neverwinter Nights* (estos dos basados en el escenario de campaña de los Reinos Olvidados) y hasta *Star Wars: Los Caballeros de la Antigua República*.

Pero muchos otros juegos de rol han llegado con excelentes adaptaciones al mundo de los videojuegos como Vampiro La Mascarada, para muchos el mejor título 'de verdad' llevado al videojuego, con aquel mítico *Redemtion*.

Los videojuegos han generado nuevos mundos míticos para los amantes del rol como *Diablo*, *Elder Scroll*, *Fallout*, *Ultima*, *Sacred*, *Gothic* o *World of Warcraft*. Y, tras unos años de algo de sequía, llegan dos títulos imprescindibles para los más puristas.

› *Por Gustavo Maeso*



DRAKENSANG HA SIDO TODA una sorpresa este año, un titulazo de rol para compatibles.

DRAKENSANG

Del tablero al ratón

Es cierto que en nuestro país no es demasiado conocido, pero The Dark Eye es el juego de rol más popular de Alemania, con más de diez años de historia y con decenas de productos a la venta en el país germano (libros, reglas, juegos...)

Drakensang no es el primer videojuego basado en este completo juego de rol de fantasía medieval, pero sí el más trabajado de ellos. Además, ha llegado a nuestro país de la mano de FX interactive, con una edición de lujo, completamente traducido y doblado al castellano y a un precio irrisorio. *Drakensang* es un juego de rol clásico para pasar horas viviendo aventuras como las de antes, con un complejísimo sistema de reglas que enamorará a los más puristas. Recomendable al 100%.

DRAGON AGE: ORIGINS

El regreso de los grandes

NADA PODÍA venirle mejor al género de los RPG que el retorno de lo más grandes, Bioware, los creadores de *Baldur's Gate*. Y estos chicos llegan con un juego de acción rol que promete ser el heredero directo de aquel mítico juego (considerado 'el último grande'.) *Dragon Age: Origins*, de hecho, ha sido definido por sus creadores como "un *Baldur's Gate* en un nuevo universo y sin las reglas de Dungeons and Dragons detrás". El juego es la gran esperanza de los aficionados a rol de todo el planeta y, por lo que parece, va a dar lugar a una saga que se recordará durante años y que ya tiene tintes de obra maestra.

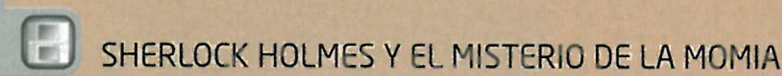
Otra alegría para los fans es que ya se ha anunciado oficialmente el juego de rol de lápiz y papel de Dragon Age, que llegará, en octubre, junto con el videojuego.

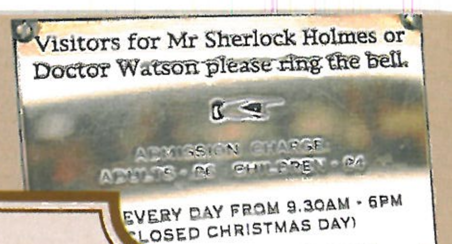
EL TRABAJO DE DOBLAJE y traducción de Drakensang ha sido el más ambicioso de la historia de la editora española FX Interactrive.

THE DARK EYE ES EL JUEGO DE ROL MÁS POPULAR DE ALEMANIA

THE DARK EYE

› No ha salido traducido en nuestro país, pero no es muy complejo encontrar las reglas, libros y módulos de The Dark Eye en inglés. Más información en **www.dasschwarzeauge.de**





MADERA DE... SHERLOCK HOLMES

El detective más famoso de todos los tiempos busca una oportunidad en Nintendo DS y nosotros nos vamos a su 'casa' de Londres para empaparnos de sus conocimientos y métodos de investigación.

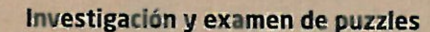
En No te confundas, esto no es el Profesor Leyton, de hecho el propio Sherlock Holmes se sentiría dolido si les comparasen. Donde áquel acierta como juego de introducción a lo que es una aventura de point & clic, éste es todo un tratado sobre el género. Sorprende desde la primera escena con un muy bien ambientado vídeo de introducción y voces (¡qué pena que sean en inglés!) que hacen las explicaciones pertinentes para meternos en ambiente. En cuestión de segundos estamos controlando la mirada y el movimiento de Holmes a base de puntero. Arrastarlo por la pantalla será como girar cuello y cintura, pero con la facilidad de los 360 grados que dan las 3D en este tipo de videojuegos. Para ir hacia algún sitio o examinar algo, esperaremos a que el icono habitual del ojo examinador, se convierta en una mano que puede tocar, abrir, activar e incluso coger.

Investigación y examen de puzzles

Precisamente a base de ir recopilando objetos podremos ir rellenando nuestro inventario de útiles que en adelante servirán para sacarnos de diferentes aprietos porque esa es la mecánica del juego: se nos mete en un aprieto/investigación y nosotros, con la inteligencia, herramientas

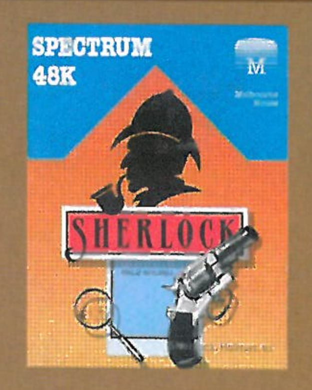






LOS PUZZLES DE HOLMES

EXISTE UNA CANTIDAD ingente de videojuegos basados en Holmes y Watson, así como personajes de juegos basados en la pareja de detectives (el más obvio y reciente el Profesor Layton).
EL DEBUT DE Sherlock Holmes en la industria del videojuego fue en 1984 con *Sherlock Holmes* un juego para ZX Spectrum 48K. Desde entonces, cada dos o tres años ha aparecido un juego en PC. El más reciente es *Sherlock Holmes y el Rey de los Ladrones*, una aventura gráfica clásica de point & click completamente en castellano y en primera persona. Quizá el mejor de todos sea *Sherlock Holmes - La Aventura* (2007) que culmina una trilogía iniciada en 2003 con, precisamente, *El Misterio de la Momia* para PC.



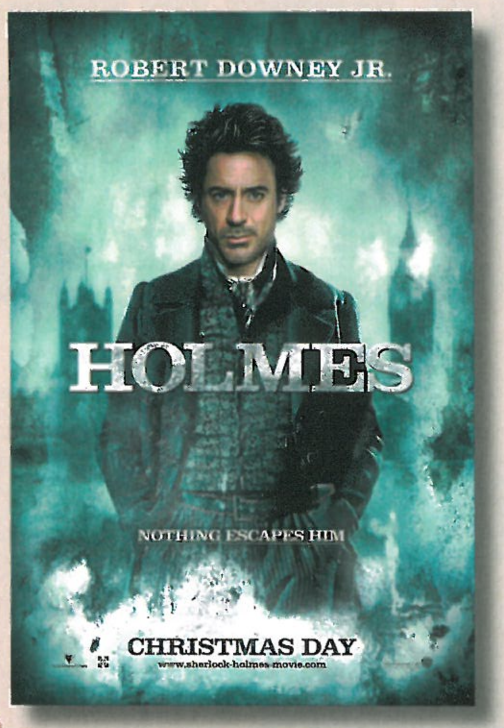


y observación que caracterizan a Holmes, podremos ir saliendo de cada uno de ellos y avanzando en la aventura.

Poco a poco se irán planteando los diferentes puzzles y acertijos lógicos con los que funcionan habitualmente este tipo de aventuras gráficas y que muy pocas veces son tan adultos en DS. Sin desmerecer la genial obra de Nintendo con su Profesor Layton, aquí no te encontrarás ni pollitos cruzando ríos, ni barcos que se hunden, aquí los acertijos tienen completa relación con el caso constantemente e irán aportando todo un dossier de datos que servirán para tener una idea global de lo que está ocurriendo.

Con un toque oscuro, de auténtica novela detectivesca del XIX, esta revisión del juego de PC de 2003 en versión portátil, se convierte en una nada despreciable apuesta para los amantes de las aventuras de ratón de las de antes. Eso sí, se recomienda no haber jugado a la aventura en PC.

› *Por Chema Antón*



ESTE AÑO, PELI

PARA FINALES DE año (en España quizá a principios del que viene) se espera el estreno mundial de Sherlock Holmes, una película dirigida por Guy Ritchie (*Lock & Stock* y *Snatch: Cerdos y diamantes*) y que tendrá ese toque macarra y veloz de sus creaciones.

DE QUÉ VA: Holmes y Watson tendrán que enfrentarse a un enemigo que ha puesto en peligro a toda la población de Inglaterra. Para conseguir salvar a su país, Holmes tendrá que salir victorioso de esta batalla de ingenio en la que se ve inmerso. Pero no creas que no habrá acción, al parecer se han incorporado escenas con artes marciales como en algunas de las primeras películas de Sherlock Holmes.

QUIÉN SALE: EL carismático detective Sherlock Holmes será representado por Robert Downey Jr. que, seguro, dará un toque de peculiaridad al astuto Holmes. Para acompañarle estará Jude Law en el papel de Doctor Watson y así, de paso, incorporar a un guaperas con gancho.

PARA CUÁNDO: LA idea original es que se estrene este próximo invierno, coincidiendo con el día de Navidad.

SHERLOCK HOLMES DS ES UN TRATADO SOBRE EL GÉNERO DEL POINT & CLICK EN VERSIÓN PORTÁTIL

EGIPTO EN INGLATERRA

LA SEÑORITA ELISABETH Montcalfe escribe a Sherlock Holmes una carta de agradecimiento por prestar interés al caso de la desaparición (extraña desaparición, como no) de Lord Montcalfe, uno de los más prestigiosos egiptólogos de finales del siglo XIX en Inglaterra. Según la policía, Lord Montcalfe se habría prendido fuego a sí mismo, pero la suposición resulta tremendamente extraña a su hija y, por supuesto, a Holmes.

LA AUSENCIA DE Watson, la boda de la señorita Elizabeth con Andrew (primo de Sherlock) y la única ayuda del mayordomo de la mansión, dan un aire extra de misterio a un caso que transcurrirá entre nuestro mundo y la extraña magia del Egipto antiguo que Lord Montcalfe había acumulado en los salones de su mansión.



EL MUSEO EN LONDRES

TODO CONOCEDOR DE la obra de Sherlock Holmes o aquel que quiera acercarse un poquito a ella, debe hacer una visita al número 221b de la Baker Street en Londres. Se trata de la dirección (al menos en las novelas de Doyle) en la que Holmes y su ayudante Watson tenían su despacho.

DESDE 1990, LA puerta de entrada de su 'casa' está abierta porque se inauguró el Museo de Sherlock Holmes. En él se pueden observar decenas y decenas de objetos de la época victoriana en la que se desarrollan los acontecimientos de las novelas y quién sabe si pertenecientes al 'auténtico' Holmes.

LA RECREACIÓN ES de lo más fidedigna y es muy posible que el novelista Conan Doyle conociera la casa a la perfección ya que muchas de las descripciones que hace en los libros coinciden al detalle con lo que te encuentras al traspasar el umbral de entrada: la pequeña habitación del doctor Watson, el luminoso despacho-salón a la calle de Holmes, la estrechísima escalera con 17 peldaños...

MÁS INFO: WWW.SHERLOCK-HOLMES.CO.UK

¿SABÍAS QUÉ...

1. LA MÍTICA frase 'Elemental, querido Watson' no aparece escrita en ninguna novela de Sir Arthur Conan Doyle?

2. NI EL sombrero de cazador de gamos, ni la pipa aparecen descritas originalmente en los relatos originales, sino que son añadidos del ilustrador Sidney Paget (el gorro) y de una compañía teatral de 1920 (la pipa)?

3. EL DOCTOR Watson tiene una herida de bala en un hombro... o en una pierna? Parece que la bala se movió con el paso del tiempo. En una novela aparece en un sitio y en otra cambia



ESTE PERÍFERICO ES UNA FIESTA

MÓNTATE TU PROPIA FIESTA



Wii Maracas
› Samba de amigo es un juego musical de maracas. El precio del añadido es 15 € en cualquier tienda. Pero jugar a Metroid con el suave sonido de una maraca no tiene precio.

Funda-ataúd para guitarra
› Puedes llegar a una fiesta y pasarlo bien o puedes marcar estilo desde el momento cero con una funda de guitarra legendaria. En tiendas de importación la encuentras a unos 60 €.

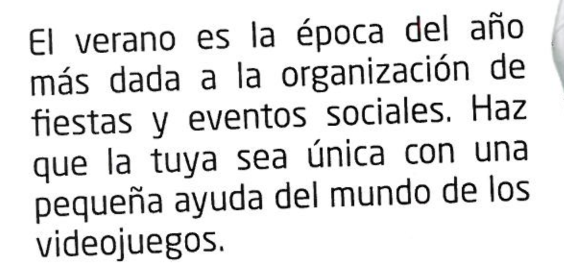
Humo-luces para Rockband
› El complemento perfecto para hacerte el amo de una fiesta y hacer que tu actuación pase a la historia. Cualquier otra utilidad es fantasía. 100 €, en diversas páginas web.

A estas alturas de año los lanzamientos de videojuegos comienzan a escasear, por lo que tenemos que echar mano de viejos títulos para pasar nuestras horas libres en compañía del ocio interactivo. Pero también podemos aprovechar estas fechas para disfrutar de la faceta social de los videojuegos, organizar una fiesta y liarla de lo lindo.

En este caso, como los pavos a la hora de cortejar a las hembras, cuando hacemos una 'reunión social' necesitamos llamar la atención para ser recordados. Se puede montar una por todo lo alto u optar por ofrecer algo distinto a lo que estamos habituados a ver.

Una de las posibilidades es destacar con artilugios relacionados con videojuegos cuya utilidad más allá de impresionar a los amigos es algo más que dudosa. Por eso os presentamos algunos de los periféricos más curiosos que hemos podido recopilar, todos con el denominador común de ofrecer algo radicalmente distinto a lo que estamos acostumbrados a ver.

SU UTILIDAD MÁS ALLÁ DE UNA FIESTA ES DUDOSA, PERO TE HARÁN QUEDAR COMO EL 'NÚMERO UNO'



El verano es la época del año más dada a la organización de fiestas y eventos sociales. Haz que la tuya sea única con una pequeña ayuda del mundo de los videojuegos.

Playseat Evo

› La plataforma perfecta para convertir un juego de carreras en una simulación de la realidad. 310 € nos separan de tener un asiento profesional en nuestro salón.

Micrófonos Swaroski

› Valorados en unos 500 €, estos micrófonos para Lips con cristales Xyllion de Swaroski son todo un lujo. Sólo en Delitto e Castigo, en la milla de oro de Madrid.



Olores para Wii

› Neumáticos quemados para Mario Kart, sudor para Wii Sports o césped recién cortado en Tiger Woods. Ese es el universo de sensaciones que podremos añadir a Wii por 150 €...

Wii Vitality Sensor

› Aunque es el único periférico que no está en el mercado, promete ser algo distinto a lo que tenemos. ¿Controlar un juego con nuestras pulsaciones? Eso queremos verlo.

AÑADE BEBIDAS ESPIRITUOSAS PARA QUE TU FIESTA PASE A LOS ANALES DE LA HISTORIA

Ahí va una sugerencia: una fiesta temática heavy metal. Prepara la sala con poca luz, conecta Rock Band 2 y prepara un par de ataúdes para las guitarras de tus amigos. El toque maestro es el humo y las luces estroboscópicas, capaces de dotar del caracter que necesita a cualquier canción del repertorio. Sólo faltan unas cuantas bebidas espirituosas para que tu fiesta pase a los anales de la historia. .

› ***Por juan "Xcast" García y Martín Bello***

WORLD OF GOO

LOS MUNDOS DE GOO, EN CAJA Y PARA PC

Un par de chavales californianos crean un juego para WiiWare y se convierte en el juego del año. Ahora, llega en formato PC, metido en una caja y se lanza en España el 19 de junio. Hablamos con sus sorprendidos creadores.

ESTÁ CLARO QUE NO HACE FALTA TENER UNA ENORME COMPAÑÍA DE CIENTOS DE TRABAJADORES PARA DISEÑAR UN JUEGO DE ÉXITO. 2D Boy son dos personas, no tienen ni oficina, pero han triunfado con su World of Goo.

› Habéis cosechado un gran éxito en WiiWare. ¿Cómo están recibiendo al juego el público de PC?

› Nos tenían miedo cuando vieron por primera vez *World of Goo*, porque no estaban seguros de que alguien quisiera un juego sobre un colorido mundo en el que tienes que construir cosas con globos. Pero la reacción de los aficionados y la crítica ha hecho explotar nuestros corazones. Nuestro pequeño juego de bolas Goo ha ganado un montón de premios en todo el mundo. Lo mejor de todo es leer las cartas de los fans con fotos jugando a Goo, y los comentarios de los adultos diciendo que el juego les hizo sentir como niños otra vez. Se han realizado fotos de al menos ¡dos gatos jugando al juego!

› Ahora sale a la venta físicamente, ¿qué habéis sentido al ver World of Goo en una caja?

› No tenemos una oficina, por lo que hemos hecho todo el juego sobre las mesas de algunas cafeterías y en nuestros apartamentos. Ha sido surrealista ver a 'la pequeña cosa' aparecer en brillantes cajas en las tiendas.

› ¿Habéis recibido feedback de los aficionados al juego?

› Una comunidad viva ha brotado alrededor de *World of Goo*. Algunos aficionados de *Goofans.com* han creado un editor de niveles, un montón de escenarios y herramientas personalizadas. Otro grupo de fans creó un wiki para traducir el juego en decenas de idiomas. Sus traducciones fueron tan buenas, que terminamos utilizándolas en las versiones posteriores del juego. Si buscas en Youtube la palabra 'Goo' puedes encontrar videos de jugadores completando los niveles con métodos que ni siquiera habíamos imaginado. Seguimos sorprendiéndonos a diario con las cosas que están viviendo los jugadores con nuestro pequeño juego. Es increíble.



2D BOY AL COMPLETO: Ron Carmel y Kyle Gabler en su 'oficina', una cafetería culaquiera con Wi-Fi de San Francisco.

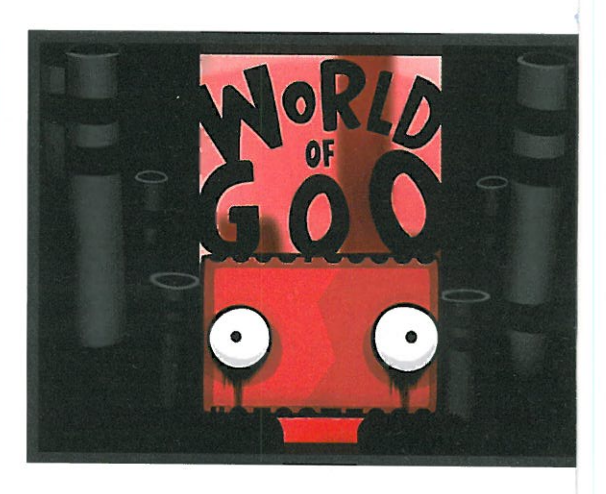
› ¿A qué juego estáis jugando actualmente?

› El juego del momento es *Derek Yu's Spelunky*, sin duda.

› ¿Cuál será vuestro próximo juego?

› Nuestro objetivo siempre será desarrollar nuevos títulos intentando incluir en ellos nuevas formas de juego que nadie haya visto antes. Para descubrir nuestro próximo proyecto, volveremos de nuevo a nuestro pequeño rincón de California y nos dedicaremos a realizar un puñado de nuevos juegos rápidamente, hasta que encontremos la clave para construir un nuevo título que podamos lanzar de nuevo al mundo.





LAS APARIENCIAS ENGAÑAN

THE CONDUIT

WWW.CONDUITGAME.COM

LA VERDAD SERÁ REVELADA EN JULIO DE 2009



Reserva ya tu Edición Especial limitada en:



GameStop










5549 MARCA PLAYER DIRECTO



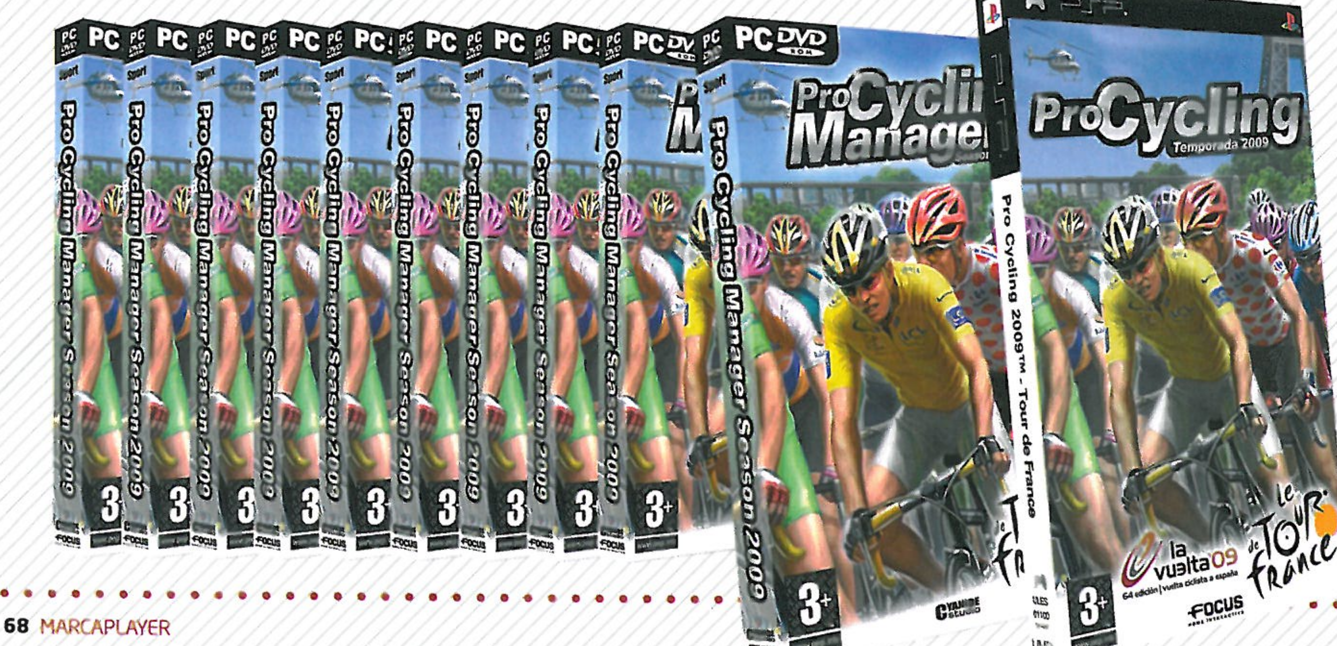
A partir de ahora el número de teléfono 5549 es el teléfono para concursar en todas las promociones de Marca Player. (Coste del SMS: 1,2 euros + IVA).
Los nombres de los ganadores no se publicarán en Marca Player; se contactará con los ganadores de manera privada a través de su número de teléfono; el envío de los regalos se realizará por correo ordinario (excepto mercancía de gran valor como videoconsolas, etc.) El envío de los premios sólo se realizará una vez. Si los envíos son devueltos no volverán a enviarse.

PC Y PSP

MP TOUR

20 PRO CYCLING 2009

› *Pro Cycling Manager 09*, el videojuego oficial del Tour de Francia 2009 y de la Vuelta a España 2009. Llévate una de las 10 copias que sorteamos en formato PC o una de las 10 copias en formato PSP. Si quieres una, envía un SMS con el texto MP TOUR al 5549. ¡Mucha suerte!

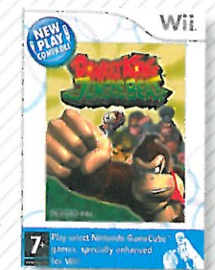


MP DONKEY

WII

5 COPIAS DE DONKEY KONG JUNGLE BEAT

› Puedes ganar una copia de Donkey Kong Jungle Beat para Wii. Manda MP DONKEY al 5549.



MP HANNAH

XBOX 360

5 JUEGOS DE HANNAH MONTANA

› Llévate uno de las cinco copias de Hannah Montana La Película. Envía un SMS con MP HANNAH al 5549.

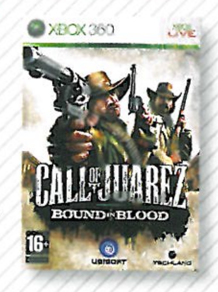




XBOX 360

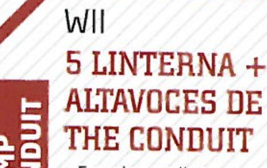
5 COPIAS DE CALL OF JUAREZ BOUND IN BLOOD

› Sigue la Llamada de Juarez. Mándanos un SMS con el texto MP JUAREZ al 5549.



MP CONDUIT

WII



5 LINTERNA + ALTAVOCES DE THE CONDUIT

› 5 packs con linterna y unos mini-altavoces de The Conduit. Manda MP CONDUIT al 5549.



REGALOS EXCLUSIVOS WORLD OF WARCRAFT

› Nuestro idilio con el juego de rol masivo multijugador de Blizzard continúa. Los regalos exclusivos que os esperan este mes son camisetas y alfombrillas de ratón de World of Warcraft. ¿Que quieres llevarte las dos cosas a tu casita?, pues sólo hay que mandar un SMS con el texto MP WOW al 5549. (Ya sabes, precio del mensaje: 1,2 € + IVA). ¡Suerte, miembros de la Alianza y/o de la Horda!

¡También en verano!

COPA BURGUER KING-EQUIPO PRO MARCA PLAYER
¡TODOS A CINEGAMES!

Un mes más nos juntamos en la tarde del jueves **30 de Julio** para competir y disfrutar de nuestros juegos favoritos. Además, este mes, más y mejores premios que nunca. No pierdas la oportunidad de demostrar a tus amigos tus habilidades como jugón.



La última edición no defraudó. La sexta cita de los campeonatos patrocinados por Burger King, Microsoft, Asus, Konami, CineGames, Rip Curl, Ardistel y Marca Player fue un rotundo éxito. Y es que cientos de amigos y amigas de la revista se acercaron a jugar los campeonatos de la PES Liga 2009, el campeonato multijugador de ASUS con BLOOD BOWL y la competición de VIRTUA TENNIS. En la próxima cita repetiremos PES 09. Además, el campeonato en PCs Asus para el equipo oficial de TRACKMANIA y FIFA en Xbox 360.
En breve, una nueva oportunidad de vivir una experiencia puntera a nivel mundial, en cuanto a entretenimiento se refiere.

A la pantalla gigante se le unen efectos especiales de luz y sonido, niebla... y muy pronto hasta olores. Respirar el humo de los casquillos vacíos mientras juegas a tu shooter favorito, oler la goma quemada mientras derrapas con nuevo coche tuneado, o sentir las explosiones gracias al force feedback de los asientos, hará seguro que experimentes los videojuegos como nunca. Desde Marca Player queremos que podáis disfrutar de los videojuegos de esta forma tan especial. Así que prepárate porque el día 30 de julio, desde las 17:00 de la tarde hasta las 22.00 horas, regresa esta aventura. En el Centro Comercial Isla Azul de Madrid podréis optar a una de las plazas mensuales para la final de la Copa Burger King que estarán en liza.

PARTICIPANTES

CLASIFICADOS FINAL PRO DE SEPTIEMBRE	EQUIPO OFICIAL MARCA PLAYER-BURGUER KING
Adrián Viana	Jorge G. García
Miguel Leiva	Licinio Antonio
Eduardo Redondo	J. Antonio Pino
Iñigo Altolaguirre	Ignacio S. Areses
Pedro Carballo	Daniel Fdez.
Diego Torres	Rubén Romo
Illies	Roberto Codina
Rafael A. Velasquez	Flavius Chirciu
A. Sánchez Sánchez	Miguel Leiva
Óscar Rdguez. Catalán	
Luis Bel	
Julián Arranz Martín	

¿DÓNDE?

EN EL **CC. ISLA AZUL**, MADRID, DE **17:00** A **22:00**



C/ Calderilla, 1. 28054 Madrid • Teléfono: 91 511 46 80
e-Mail: *info@islazul.com*

¿CÓMO PARTICIPAR?

ENVÍA UN MAIL A:
INFO@MARCAPLAYER.ES

Recuerda que puedes pasarte durante toda la tarde. Estaremos hasta las 22:00 de la noche esperándoos. Si quieres llevarte nuestra bolsa de regalo, no olvides enviarnos tu mail con el juego al que quieres participar y tu nombre y apellidos.

MÁS INFORMACIÓN EN NUESTRA PÁGINA DE FACEBOOK Y EN EL BLOG WWW.MARCA.COM/BLOGS/MARCAPLAYERDIRECTO/





















XBOX 360



ESTAMOS EN facebook

ASÍ QUE NO TE OLVIDES DE AÑADIRNOS COMO AMIGO Y APUNTARTE A NUESTROS GRUPOS. TENDRÁS ACCESO PRIVILEGIADO A LOS CAMPEONATOS, SORTEOS, INFORMACIÓN Y ¡MUCHO MÁS!

Y ADEMÁS...

EL 27 DE AGOSTO JUGAREMOS A WARCRAFT III Y STARCRAFT, Y EL 24 Y EL 26 DE SEPTIEMBRE, ADEMÁS DE LA PRESENTACIÓN OFICIAL DEL EQUIPO, TENEMOS PREPARADAS OTRAS SORPRESAS. ESTAD ATENTOS.





SEGA

ENTREGÓ UN PREMIO ADICIONAL DE 1.000 EUROS EN JUEGOS DE SEGA, A ELEGIR POR EL GANADOR

EN LA IMAGEN, Miguel Leiva, el ganador, y Diana Radetski, de SEGA.



UNO DE LOS WELCOME PACK que Marca Player regala todos los meses.







GANADORES JUNIO

PRO EVOLUTION

CAMPEÓN: **Diego Rivas**
SUBCAMPEÓN: **Rafael Antonio Velasquez**
3er CLASIFICADO: **Julián Arranz Martín**

Multijugador ASUS - BLOOD BOWL



Toda la información referente a la competición realizada la encontraréis en nuestro rincón de *Facebook* y en nuestra página *www.marcaplayer.com*.

No os perdáis el mes que viene nuestras competiciones en Islazul. Todos los juegos a los que siempre has querido jugar, allí estarán.

MONDO PIXEL

¡¡AHORA EN OFF-SET!!

LECCIONES EN CÓMODAS ENTREGAS MENSUALES PARA ENTENDER LOS VIDEOJUEGOS DE FORMA DISTINTA

POR JOHN TONES

Mondo Píxel: Las respuestas a todo excepto a por qué si la intro de Beatles Rock Band es tan impresionante, el resto es tan anodino.

Hay algo perverso en que Activision hable más de los regalos de Modern Warfare 2 que del propio juego.



JOHN TONES
El responsable de todo esto

PENSAR, NO GRACIAS

En un paseo por el Mercat de Sant Antoni de Barcelona, compro por dos euros un curioso librito. Se llama "Qué es verdaderamente la ciencia-ficcion", de Franco Ferrini, y desde su portada me contempla, pasmado y protegido por una agresiva retícula, un alienígena de aspecto insectoide. El libro es de 1971, es decir, que no espero encontrar en él tesis muy avanzadas sobre el género: el cyberpunk, subgénero inventado por el Neuromante de William Gibson y del que beben la práctica totalidad de los videojuegos, ni siquiera aparecerá representado, pero sí lo hará toda la Edad de Oro del género. El libro divide su tesis en capítulos dedicados a distintos personajes y enfoques temáticos: los milagros naturales, el continuum espacio-tiempo, los alienígenas, los mutantes, los robots...

Este ensayo se ha quedado viejo en términos de ciencia ficción, ese venerable género literario, pero... ¿cuánto nos queda para que la publicación de ensayos con un interés mínimamente comparable a este librito, pero hablando de videojuegos, sea una costumbre? Para que las revistas y las webs no manejen como referentes unos cuantos animes de tres al cuarto y unas clasificaciones genéricas que se quedaron viejas hace una década... Para que los jugadores usen el pasado del medio para crear un futuro, no este presente churrigueresco que padecemos para enterrar el pasado y empantanar el porvenir.

Hojeo "Qué es verdaderamente la ciencia ficción" y suspiro de nuevo. Cuando un libro de 1971 nos lleva tanta ventaja es porque, definitivamente, algo estamos haciendo mal.

ELOGIO DE LA ORIGINALIDAD

¿POR QUÉ HAY TANTOS SOBRE MARINES CALV

Son feos. Son antipáticos. Son poco atractivos como personajes y como iconos. Entonces, ¿por qué todo el mundo sigue erre que erre?

En realidad, no tengo ningún problema con los marines calvos, sino con lo que simbolizan: una forma perezosa de diseñar juegos, heredando manías de la década pasada. Seguimos enganchados a lo que estaba de moda hace quince años... y así nos va.
Retrocedamos casi tres décadas en el tiempo. El 22 de mayo de 1980 aparece *Pac-Man*. Su protagonista era un semicírculo con una boca como único rasgo distintivo, perseguido por cuatro fantasmas, todo cuerpo y ojos. La leyenda dice que Toru Iwatani, su creador, lo concibió al ver una pizza, pero en realidad lo que hizo fue darle forma al carácter japonés correspondiente a la palabra "boca".
Eran tiempos, hasta la invasión poligonal del hiperrealismo, en los que las limitaciones gráficas imponían afilar el ingenio dando detalles muy característicos a los personajes. Por eso los zapaticos de Sonic, el mono de Mario y el aterrador grafismo de los Space Invaders. Hiperexpresividad en un puñado de píxeles. Los polígonos, sin embargo, tornaron perezosos a los diseñadores: la fatua búsqueda del realismo a cualquier precio descuidó a los guionistas y las historias, y si bien nadie esperaría encontrarse a un personaje de *Final Fight* compitiendo en *Darkstalkers*, porque lo que en los ochenta predominaba era la diferenciación (a menudo por la vía de la extravagancia), en los noventa los protagonistas de los juegos comienzan a ser intercambiables. Hasta llegar a la aburrida apatía gráfica de hoy, donde el

EXCEPCIONES

DE BUBBLE BOBBLE A LITTLE BIG PLANET

Mencionábamos el videojuego clásico (¡los dinosaurios coloreados de *Bubble Bobble* huyendo de esqueletos de ballena!) como una mina de diseños estrafalarios por la vía simbólica. Pero hoy aún hay donde agarrarse: el último ejemplo, los sensacionales muñecajos de trapo de *Little Big Planet*. Porque aún quedan cosas por inventar.



Si todos los juegos fueran como Rhythm Paradise, el mundo sería un lugar más bonico para vivir.

JUEGOS
OS?



aspecto de los personajes de *Cazafantasmas* es el mismo de los de *Prototype*, y que levante la mano quien no piense que en frío, eso suena rarísimo. Como un extraño símbolo de esta decadencia imaginativa, la redonda, brillante y uniforme calva de los marines / soldadazos que pueblan el noventa por ciento de los juegos actuales se extiende como una plaga. Y todos llevan un tatuaje invisible que dice "Clon de combate".

DIABOLIK EN CONSOLAS

SABOREANDO LOS PLACERES DE LA SERIE B

Qué complicado es distinguir la serie B en los videojuegos. ¿Qué consideramos Serie B si los títulos 'indies' son mucho más elegantes en cuanto a nivel artístico que el mainstream? ¿Y si la inspiración de los juegos de alto presupuesto es la ciencia-ficción de chichinabo y la aventura para abuelas, es decir, la Serie B cerebral? Por suerte, *Diabolik* llega con un poco de serie B de la de toda la vida: aparece sólo para Wii, PSP, PC, Playstation 2 y Nintendo DS, desafiando a la next-gen para desarrollar sus bombásticas aventuras, y lo hace con una intriga llena de robos, seducción y elegancia. Serie B, pero de la buena. ■

OBSESIONES DE TONES

SCRIBBLENAUTS: HYPEADO OFICIALMENTE

Un plataformas para DS en el que el jugador puede convocar todo tipo de ítems, armas y ayudas simplemente escribiendo el nombre en la pantalla táctil? No puede ser tan bueno como suena. Poco a poco van conociéndose qué palabras de las diez mil posibles van a poder escribirse, y que me aspen si esto no es digno de jolgorio: no acepta "Tetas", "Internet" o "Forero", pero sí "Emo", "Husky siberiano", o ya en plan loco, "Rickroll" o "I Can Haz Cheezburger". Y si sabes el significado de las últimas, quizás deberías salir a la calle un rato. ■

¿A qué juego ahora?

A todo esto estoy jugando durante estos días. Un diario videolúdico en formato telegráfico.



PROTOTYPE 360

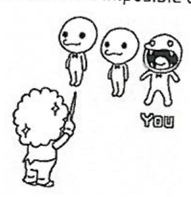
HACIENDO EL ASNO A GRAN ESCALA

Mucho más insensato que el impresionante pero algo fallido *InFamous*, *Prototype* proporciona durante unas horas una buena ración de destrucción masiva. No es *Crackdown*, pero...

RHYTHM PARADISE DS

LA PORTÁTIL QUE SE CREÍA UN METRÓNOMO

Sencillo, eminentemente japonés, de acabado gráfico hilarante, *Rhythm Paradise* es tan sencillo e inmediato como infeccioso e imposible de dejar de lado.



N+ XBOX LIVE ARCADE

LA PERFECCIÓN TIENE MODALES NINJA

N+, mi juego preferido de Xbox Live Arcade, se ha vuelto a poner de moda por su súbita bajada de precio. Yo solo necesitaba una excusa para retomarlo durante días, y días... y días.

ALIEN SYNDROME ARC

Plagio de 1987 de *Gauntlet*, con imaginería robada a *Aliens* (y a sus imitadores más zafios) y acción old-school. Vuelvo a él de vez en cuando y este mes le ha tocado. ¡Morid, gusarapos!

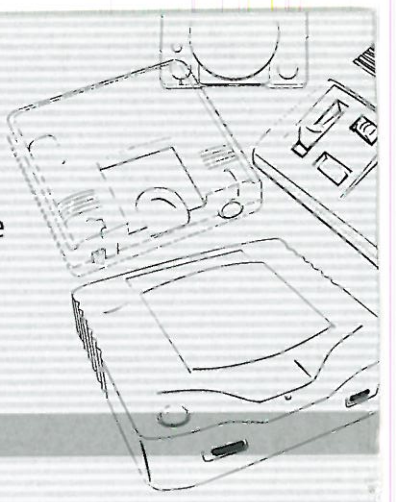
MONEYSEIZE PC

Plataformas de toda la vida, con ambientación neovictoriana y exigencia de precisión matemática en saltos y ataques. Te tendrá babeando durante horas. Juégalo en ***mattmakesgames.com/games/MoneySeize***.

MONDO VIEJUNO

¡¡PÍXELES COMO PUÑOS!!

Lo clásico siempre es actual. Descubre por qué con nuestra sección mensual más conservadora.



POR JOHN TONES



8/16 BITS

EN BUSCA DE LOS RECREATIVOS PERDIDOS

Recibo un encargo insólito: rastrear salas de recreativos de Madrid para elaborar una ruta. Debí haber sospechado resultados desoladores cuando me encontré cerradas para siempre las puertas de Piccadilly, una mítica sala del centro que tenía hasta coches de choque en su sótano. Todas las viejas salas han sido, en el mejor de los casos, reconvertidas en asépticos salones de apuestas electrónicas. En los peores, transformadas en franquiciados textiles. En una de las pocas salas que localicé, ahora convertida en un "Centro de Ocio" con aspecto de sex-shop futurista, olvidada y en un rincón, destrozada por el paso del tiempo, sobrevivía un Metal Slug. Y así, entre suspiros y por los viejos tiempos, invertí un euro en unos minutos de diversión pura, frenética y sin gráficos next-gen.

Continue [y/n]

A tope con lo rancio. Lo mejor de lo más clásico.

RETROAVATARES

¿Cómo que nadie ha hablado de esto? ¡Descargad de ***www.retroidea.com/downloads/RetroAvatars.zip*** el programa del año! Una aplicacioncilla que os proporcionará una versión a lo Space Invaders de vuestro nombre nick. ¡Y luego salid a que os dé un poco el sol, demonios!

REMAKE DEL MES

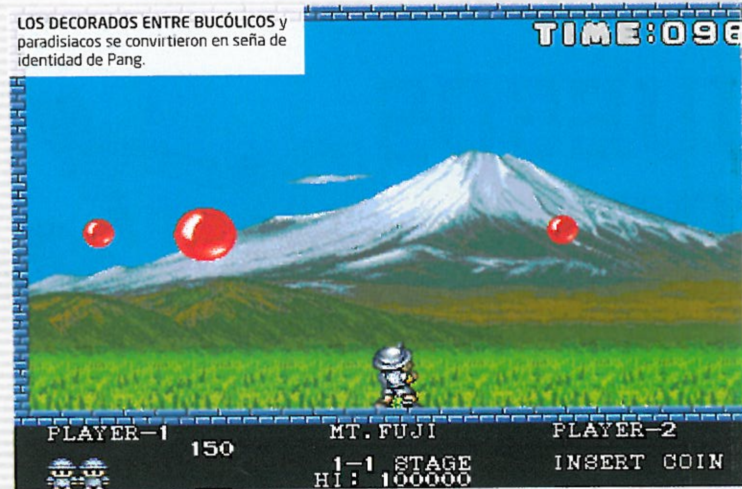
Muy bien pinta el futuro remake, rebosante de color y guiños para fans del mítico Batman rechoncho para 8 bits. Descargad la demo en ***http://home.euphonynet.be/batman-remake/screen.html***

PANG

EL TRIUNFO DE LAS PELOTAS GIGANTES

Capcom programó en 1990 uno de los juegos más emblemáticos e inimitables de la historia de los arcade clásicos

Resulta muy complicado determinar el impacto de Pang y Super Pang en nuestro país a principios de los noventa. En mi cabeza estos juegos están indisolublemente unidos a una circunstancia muy concreta: la desaparición de los salones recreativos clásicos y la aparición, para hacer frente a la decadencia inevitable del formato arcade, de máquinas que rozaban el espectáculo multimedia, con grandes muebles y parafernalia grandilocuente. Pang y su superior secuela Super Pang tenían una mecánica de juego imbatiblemente sencilla, diseñada por Yoshiki Okamoto (responsable de Resident Evil y revolucionador de los matamarcianos con títulos como Gyruss o Time Pilot): una pareja de exploradores viajan por todo el mundo aniquilando una plaga de esferas que rebotan incansablemente. Un disparo las dividirá en dos más pequeñas, otro en dos aún más diminutas, y así hasta que las esferas acaban desapareciendo. Una sencilla mecánica reforzada por dos características muy inteligentes: la posibilidad de juego cooperativo entre dos jugadores y la perfectísima física de botes y rebotes de las bolas, que aseguran un caos de esferas letales para los jugadores menos previsores y estratégicos. Resultado: un arcade que nunca hacía pensar al jugador que la pantalla de Game Over se debía a algo fuera de su propia torpeza.



LOS DECORADOS ENTRE BUCÓLICOS y paradisiacos se convirtieron en seña de identidad de Pang.

GRANDES MOMENTOS DEL CAOS absoluto: una pantalla repleta de bolas minúsculas, cada una a su ídem.



PANG (ARCADE) Esta rarísima versión japonesa de la pelicula contaba con caricaturas super-deformed de los actores originales, dinámica plataformera y paletadas de humor extravagante.

Estacionar bandeja

Arrancar envoltorio

Eructar

Comer revolucionado

Girar Whopper drcha

Comer al ralentí

Repostar mostaza

Girar Whopper izqda

Comer cebolla

Repostar ketchup

Comer lechuga

Mover Whopper

Añadir extras



COMO TÚ QUIERAS

burgerking.es

> Avances

Los primeros vistazos de los juegos que vienen

FIFA 10

A REVALIDAR EL TÍTULO DE MEJOR JUEGO DE FÚTBOL

El recién coronado nuevo rey del fútbol virtual vuelve por sus fueros con nuevas estrategias y fichajes para mantenerse en el lugar que se ha ganado a pulso durante los dos últimos años.

Hace no demasiado tiempo, FIFA era una vieja gloria. Como esos juga dores que tienen un gran contrato pero en el declive de sus carreras, incapaces de regatear a una silla. Por suerte, Electronic Arts no se ha conformado con dejar morir esta saga mientras hacen caja.

Eso era por el año 2006, cuando David Rutter y Gary Patterson llegaron a esta franquicia futbolística. A partir de la edición de ese año (FIFA 2007) se fijaron un plan de mejora continua de la saga con la mirada puesta en un año, 2010, para tener el juego perfecto que reflejara el deporte del balompié. Por fin ha llegado esa fecha dorada y por lo que hemos podido ver posiblemente estemos ante el mejor juego de fútbol jamás creado.

Ya en la versión de 2009 cosecharon buenas críticas, tan buenas que algunos se preguntaron cómo sería posible mejorar tal gesta videojueguil. Pues a pesar de lo que podríamos esperar, la lista de mejoras es tan extensa que va a hacer que los aficionados se froten las manos unicamente pensando en como va a ser la experiencia.

PODREMOS HACER DE ENTRENADOR y crear jugadas personalizadas



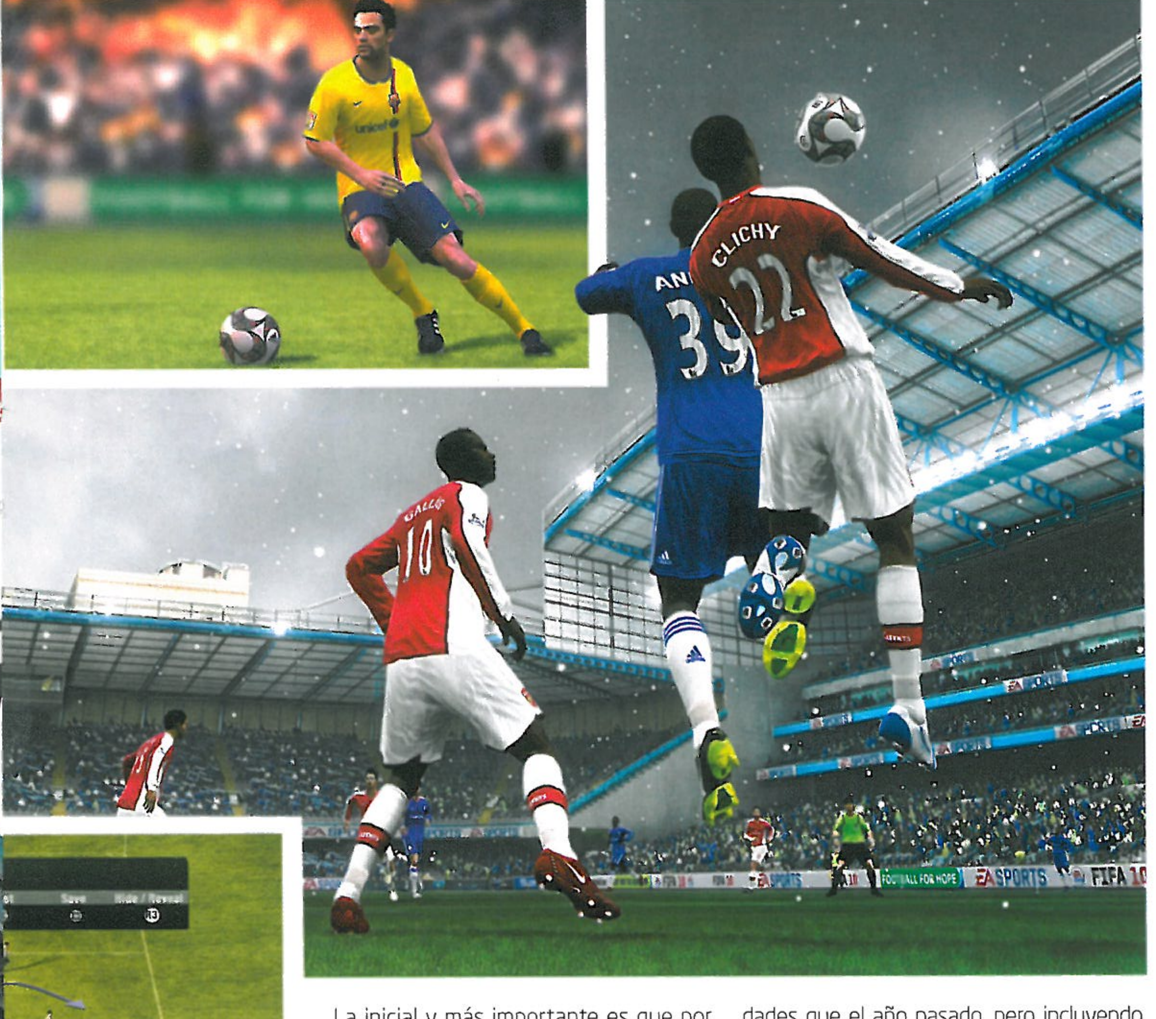
RONALDINHO NUNCA VOLVERÁ A SER el de antes, ni su yo virtual...

Mejorando la forma

ENTRENAMIENTO COMO DIOS MANDA

La primera toma de contacto con FIFA 09 era más bien dura. Demasiado que aprender y pocos consejos por parte del juego. Para solventar esto se ha incluido un modo entrenamiento mucho más trabajado en el que incluso se nos permitirá crear jugadas a balón parado que luego aplicaremos durante los partidos. Ser nuevo en el juego ya no será excusa para ese momento tras haber recibido una goleada escandalosa...





La inicial y más importante es que por primera vez vamos a controlar totalmente el movimiento de nuestros jugadores en los 360 grados. Anteriormente se usaban únicamente las 8 direcciones digitales. Ahora podremos movernos con total libertad, describiendo una sutil curva para librarnos de ese pegajoso marcaje.

CONTROLA A TUS FUTBOLISTAS EN 360 GRADOS, NO SÓLO EN 8 DIRECCIONES

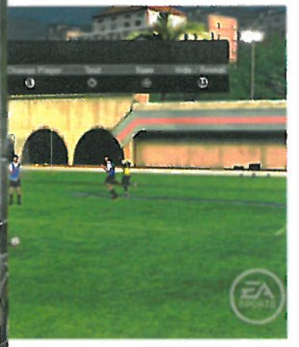
Pero no sólo eso, el sistema de regates también ha cambiado para ofrecer aún más alternativas y movimientos personalizados de los jugadores. Por otro lado los porteros responden aún mejor a cada situación de partido, dejando de ser las madres que muchas veces acababan siendo.

Podríamos seguir enumerando las mejoras incluidas, pero resultaría hasta aburrido por el elevado número de cambios que se están introduciendo. Valga con decir que esta vez se ha escuchado a la comunidad de jugadores, mejorando todo aquello que los usuarios de FIFA 09 pedían a gritos (ley de la ventaja, físicas de la pelota, movimientos defensivos...)

Los modos de juego tampoco verán cambios importantes, con las mismas modalidades que el año pasado, pero incluyendo algunos cambios lógicos y necesarios. Así seguirán existiendo ligas online, torneos independientes, el modo fiesta, liga normal, Be a Legend y el fantástico modo Manager. En este último se ha puesto un especial interés, intentando aumentar su verosimilitud. Han mejorado la mecánica de fichajes, la inteligencia artificial de los entrenadores rivales y la evolución del rendimiento de los jugadores durante la temporada, entre otros muchos pequeños detalles de nuevo cuño.

Por tanto (y por suerte) no vamos a poder esperar ninguna revolución en los conceptos o en el apartado técnicode *FIFA 10*, simplemente ⧐





Las licencias

CON LA LIGA ESPAÑOLA

Aunque aún no se han confirmado oficialmente el número definitivo de liga incluidas en FIFA 10, se sabe que el mínimo son las que ya incluía la anterior versión más la primera división rusa (sólo en PC, PSP y PS2). Entre ellas estaba la primera y segunda división españolas, que además son exclusivas para el juego de Electronic Arts.

La ficha

Fifa 2010

Desarrolladora: **EA Sports**
Editora: Electronic Arts
Lanzamiento: Octubre



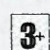
Plataformas



Voces  Textos 

MANOLO LAMA Y Paco González fieles a sus micros

PEGI



www.pegi.info

En la red

Página http://fifa.easports.com/esES/home.action

Una de celebraciones

LA ANTERIOR ENTREGA se destapó con un sistema de celebraciones que nos permitía expresar nuestra felicidad por la consecución de un tanto como nos viniera en gana. Este sistema vuelve a hacer acto de aparición con 23 nuevas formas de celebrar un gol. Sólo falta el olor a sudor y a hierba húmeda...



MÁS QUE REVOLUCIONAR SU JUGABILIDAD, FIFA 10 SUPONE LA EVOLUCIÓN HACIA EL MEJOR FÚTBOL

una evolución lógica que nos llevará al paroxismo futbolístico. Ni siquiera se espera que las licencias sigan creciendo al mismo ritmo... No quedan prácticamente ligas en el mundo que añadir al extensísimo catálogo que ya incluía FIFA 09.

Un partido disputado

Las sensaciones con el mando en las manos son muy similares a las ya conocidas, con algunas animaciones diferentes y sutiles cambios en algunos aspectos de la jugabilidad. Por suerte, todas las mejoras que están incluyendo no hacen más que aumentar el sabor único y realista de esta saga. Conforme fuimos jugando partidos pudimos aprender nuevos trucos y alcanzar un nuevo cielo para el balompié. Realmente se trata de toda una experiencia. De esas que cuando pasa un familiar ante la pantalla pregunta "¿Cómo es que hay fútbol hoy en la televisión?"

A la eterna pregunta de qué juego de fútbol (este que nos ocupa o PES 2010) se alzará este año con el cetro, la respuesta parece clara. Mucho deberá haber mejorado el juego de Konami para estar a la altura de lo que está preparando EA Sports para su franquicia líder.

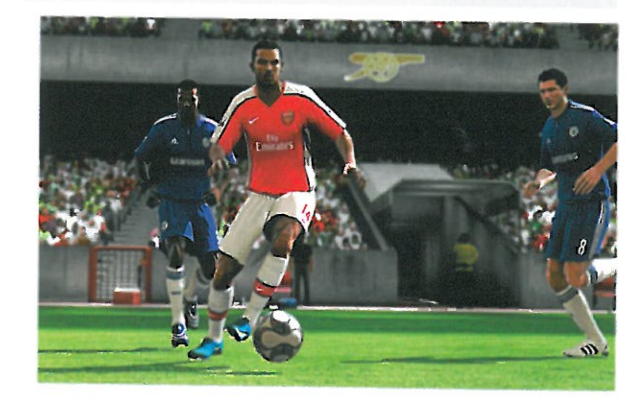
De este modo los aficionados al deporte rey y a los videojuegos van a tener una cita ineludible a primeros de octubre de este mismo año. Después del triplete de EA Sports (crítica, público y ventas), los canadienses han creído que no era necesario hacer grandes fichajes, justo lo contrario que ha hecho su gran rival. ¿Acertarán con está política para *FIFA 10*? Sólo tendremos que esperar unos meses para verlo, el duelo promete ser de lo más reñido.

› ***Por Juan "Xcast" García***

Escenarios inmejorables

LOS MEJORES ESTADIOS DEL MUNDO

La cifra de localizaciones en las que disputaremos partidos es mareante. Hasta 77 estadios de todas partes del mundo se han incluido en este FIFA 10. Hay estadios sudamericanos, coreanos, europeos... Por suerto, también podremos jugar en la 'casa' de los más grandes de nuestra liga. Así, Mestalla (Valencia), el Vicente Calderón (Atlético de Madrid), Camp Nou (F.C. Barcelona) y Santiago Bernabeu (Real Madrid), estarán disponibles.



SPLINTER CELL CONVICTION

SAM FISHER VUELVE A REFUGIARSE EN LAS SOMBRAS

La quinta entrega del espía más famoso de los videojuegos nos lleva a los orígenes de la saga de Ubi Soft, al sigilo, a la emboscada, a las sombras... pero ahora Sam está sólo y fuera de la ley.

Mucho han tenido que esperar los fans de la saga *Splinter Cell* para ver la luz al final del túnel, y es que parecía que *Splinter Cell Conviction*, la quinta entrega de las aventuras protagonizas por Sam Fisher, nunca iba a salir al mercado. El juego se anunció en 2006, se enseñó en el E3 de 2007 y tenía previsto su lanzamiento a finales de 2008. Pero el lanzamiento se canceló, los chicos de Ubi Soft Montreal decidieron volver a rediseñar todo el juego desde el principio. ¿Por qué?

Andréane Meunier, 'production manager' del juego, nos respondió a esta pregunta en su visita a Madrid mientras nos dejaba jugar con el primer nivel del juego. "Nos estábamos alejando demasiado del espíritu de los juegos de *Splinter Cell*. No reconocíamos a Sam Fisher, y quisimos volver a crear al agente que tanto éxito ha tenido en sus juegos anteriores".

Más mala leche y menos gadgets

La premisa original del juego es lo único que no ha cambiado con el replanteamiento en el seno del equipo de desarrollo: Sam Fisher ha sido expulsado de Third Echelon, sigue obsesionado con el asesinato de su hija y trabajará completamente solo, huyendo constantemente del acoso de la agencia secreta, de la policía, del gobierno...

La primera consecuencia de esta situación de clandestinidad es que Sam Fisher no contará con todos esos gadgets de super agente que tanto nos ayudaban en títulos pasados (¡hasta hemos perdido aquellas gafas de visión nocturna tan características!). Esto ha convertido a Sam en una especie de Jason Bourne, frío, calculador, más bestia que 'un arao' y capaz de aprovecharse del entorno y las pocas armas que puede arrebatar a sus enemigos.

La misión que pudimos saborear en nuestra breve experiencia con el juego nos dejó algunas claves interesantes de lo que será esta entrega. Sam tenía que entrar en una especie de palacio y, para ello, había que usar toda su pericia con el sigilo y con las artes marciales, para des-



UNA ESPECIE DE PROYECCIONES en medio de la acción nos contarán la historia del juego, nos marcarán objetivos...


SAM QUIERE INFORMACIÓN Y esta es la mejor manera de conseguirla. "¿Cómo quieres las mechas, calvito?"

SAM ESTÁ SOLO Y PERSEGUIDO, Y NO CUENTA CON SUS 'GADGETS'

Un personaje más bestia

CONVIÉRTETE EN UN DEPREDADOR

El cambio en la jugabilidad de este *Splinter Cell* nos ha cautivado. Ahora Sam no es un super agente con decenas de gadgets, con un equipo de apoyo y con ayudantes conectados por radio en todo momento. Aquí es un convicto que debe esconderse, pero a su vez es un asesino infalible, capaz de infiltrarse donde sea y eliminar a cualquier objetivo en busca de información. Es una especie de depredador, más brutal, más rápido, más letal. Este cambio en su personalidad, obligado por su situación de clandestinidad le ha convertido en un héroe irresistible.



SAM FISHER VUELVE POR sus fueros con este Conviction. Y es que la versión previa no nos convenció nada de nada.

La ficha

Splinter Cell Conviction

Desarrolladora: **Ubi Soft Montreal**
Editora: **Ubi Soft**
Lanzamiento: Navidades 2009



Plataformas



Idiomas

Voces  Textos 

EL DOBLAJE AL castellano está asegurado

Eliminar y desaparecer

LOS CHICOS DE Ubi Soft Montreal le querían dar la vuelta al género de la acción/sigilo, que el propio Splinter Cell inventó hace ya casi 7 años. Para ello, el equipo de desarrollo creó el sistema PED para definir la jugabilidad de *Conviction*. Las siglas se corresponden con 'Preparar, Eliminar y Desaparecer'.

LO MEJOR ES que cada objetivo, cada misión y cada pequeña situación, puede resolverse de diferentes maneras. Elegiremos lo que queremos hacer y cómo. Echa un vistazo al entorno, selecciona tus movimientos y ponte en acción. Puedes utilizar el sigilo o lanzarte a eliminar a un enemigo, distraerlo, preparar una emboscada...

En la red

Página oficial **splintercell.es.ubi.com**

EL JUEGO VUELVE A PONER EL ÉNFASIS EN EL SIGILO Y LA ACCIÓN

hacerse de los matones que rodean la casa. Aquí vimos desplegar la nueva táctica 'marcar y eliminar' (un sistema que nos permite desplegar un disparo múltiple seleccionando al os objetivos previamente) y vimos como se marca la 'ultima posición visible', una especie de sombra de Sam que nos indica la última posición donde estuvimos al descubierto (a donde se dirigirán los enemigos).

El juego tiene un aspecto impresionante y seguro que volverá a engancharnos por muchas horas.

>Por Gustavo Maeso



SALTAR POR LA VENTANA PARA buscar diferentes caminos es una buena idea, sobre todo cuando todo salta por los aires.



SAM DOMINA LAS ARTES MARCIALES y se deshace así de bien de todo enemigo que se cruce en su camino.



RISEN

FANTASÍA MEDIEVAL MADE IN EUROPE

Si echábais de menos los *Gothic* creados por Piranha Bytes, no os preocupéis más. *Risen* saciará vuestra sed de sangre, exploración, misiones, hechizos y horas pegado a la pantalla

Un hombre vestido con una túnica verde -y bigote a lo Village People- camina decidido por una preciosa isla selvática. El océano, las nubes y el sol crean imágenes de postal cuando de repente se pone a llover intensamente. No puede ser buen presagio y el hombre decide desenfundar la espada que portaba en su espalda, al mismo tiempo que una extraña criatura - mitad pájaro, mitad dinosario- hace acto de presencia. Comienza entonces una enfurecida batalla, en tiempo real, con hechizos mágicos incluidos. Cuando termina la batalla, un aldeano nos indica dónde se encuentra la población más próxima y nos dirigimos a ella. *Risen* tendrá todo lo bueno de la respetada saga *Gothic*, un mundo abierto con libertad para explorarlo, una historia principal muy desarrollada y un montón de misiones secundarias que alargarán la vida del juego. En esencia, los paralelismos con la anterior saga de Pyranha Bytes son más que evidentes ya que su intención es la de hacer un videojuego clásico que gustase sobre todo a los fans de *Gothic*, aunque existen novedades que marcarán la diferencia. El mundo en el que tendrá lugar la aventura desprenderá vida por cada uno de sus píxeles, gracias a una ambientación cuidada y artesanal (cada árbol ha sido colocado a mano, sin usar ningún tipo de generador de mapas) y cuyo mayor acierto será la eliminación total de tiempos de carga, algo muy de agradecer en los tiempos que corren; La verdad es que con un estilo de vida tan frenético como el de hoy en día, ya no estamos para barritas de 'loading' si queremos jugar a un título de larga duración, como es el caso. Podremos interactuar con prácticamente cualquier objeto o persona de *Risen* -de hecho es posible robar- y cada ciudadano tendrá sus propias rutinas diarias, lo que nos obligará a conocerlas si queremos ajustar cuentas con ellos. La vida en las aldeas implicará dinero, misiones, historias, y por supuesto una visita a todos sus edificios

UN MUNDO ABIERTO CON LIBERTAD PARA EXPLORARLO POR COMPLETO

EL MAYOR ACIERTO DE *RISEN* SERÁ LA ELIMINACIÓN TOTAL DE LOS TEDIOSOS TIEMPOS DE CARGA EN LAS PARTIDAS


SI TU LORO NO quiere aprender palabras de Chiquito... Al cazo con él.


SABÍAMOS QUE LA CONTAMINACIÓN fluvial tendría consecuencias.


NO ES EL MÍTICO Xardas de Gothic, aunque podría serlo perfectamente.


EL PROTA TENDRÁ SU propia vida con rutinas diarias diferentes.

tabernas, tiendas, iglesias y casas particulares. Nuestras decisiones o la manera en la que decidamos completar ciertas misiones de la trama principal, nos llevarán por un camino u otro.

Militar, inquisidor o bandido

Podremos elegir afiliarnos con alguno de estos tres grupos o también ir por libre y no pertenecer a ninguna asociación. Los inquisidores son el grupo más llamativo y poderoso (como ilustra la imagen principal de este texto) y sus hechizos les permitirán controlar la mente de otras personas o incluso levitar. Obviamente nuestro personaje también será capaz de aprender estas habilidades y, en el caso de la levitación, será necesaria para llegar a puntos del mapa inaccesibles de otra manera. La cosa no acaba ahí, ya que *Risen* estará plagado de curiosos detalles, como la posibilidad de contar chistes, convertirse en oruga o cambiar la ropa, el aspecto y las habilidades de nuestro personaje. Todas las características mencionadas unidas al estupendo acabado gráfico lo convierten, sin duda alguna, en uno de los lanzamientos más esperados de cara al futuro próximo. Como sabéis habrá dos versiones, una para PC y otra para Xbox 360 (¡Hurra!) desarrollada por el estudio Wizard Box bajo la tutela de los chicos de Piranha Bytes.

> Por Mario Fernández

La ficha

Risen

Desarrolladora: **Pyranha Bytes**
Editora: Deep Silver
Lanzamiento: 2 de octubre



Plataformas



Idiomas

Voces ▬ Textos ▬

EL DOBLAJE ES lo de menos, pero está doblado.

PEGI

7+

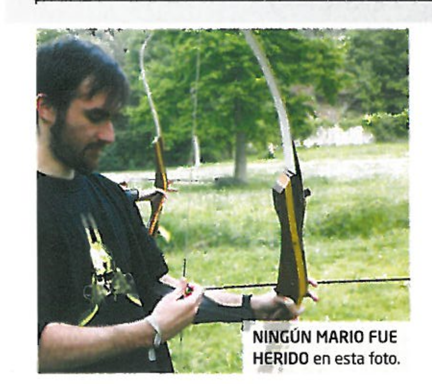
www.pegi.info

En la red

Página oficial risen.deepsilver.com

Piranha Bytes

AUNQUE SU EXPERIENCIA como compañía de desarrollo se limita prácticamente a la creación de la saga Gothic, el estudio alemán cuenta con un reconocimiento mundial por ello. La calidad de sus juegos y sobre todo de sus historias hacen que las expectativas para Risen sean muy altas.


NINGÚN MARIO FUE HERIDO en esta foto.

Lucha con espadas, tiro con arco, cetrería, malabares...

UN EVENTO DE LUJO EN UNA ABADÍA FRANCESA

No solemos hablar sobre los eventos de presentación en los que se anuncian nuevos títulos, pero esta ocasión bien merece la reseña. KochMedia España (se encarga de la distribución de los títulos de Deep Silver en nuestro país y, por tanto, también de Risen) nos llevó un par de días a la abadía francesa de Vaux de Cernay, en las afueras de París, donde pudimos practicar todo tipo de actividades como la cetrería con águilas y búhos, la lucha con espada al más puro estilo medieval, malabares con fuego o el tiro con arco, como se aprecia en la fotografía.



TEKKEN 6

EL SEXTO TORNEO AL FIN SE CELEBRARÁ EN CASA

Dos años después de su aparición en los recreativos nipones, la sexta entrega de Tekken prepara su lanzamiento en PlayStation 3, Xbox 360 y la portátil PSP.

Uno de los mayores reyes de la lucha en los recreativos al fin dará el salto a consola, dos años después de su aparición en los salones nipones. Y es que Namco, lejos de preparar una explosiva y rápida llegada de *Tekken 6* a las consolas, decidió mimar el mundo de las recreativas como pocas veces se ha hecho en los últimos años; tras el lanzamiento de *Tekken 6*, el Tekken Project Team se puso manos a la obra... ¡en una mejora de la versión recreativa! Así, el juego terminó evolucionando en Bloodline Rebellion (al igual que ocurrió con *Tekken 5: Dark Resurrection*) y siguió cosechando legiones de adeptos. Ahora, al fin, Bloodline Rebellion dará el definitivo salto a consola; PlayStation 3 y, de forma sorprendente, Xbox 360 y PSP serán las consolas en las que se podrá jugar al juego de Namco que, como de costumbre, incluirá una buena cantidad de novedades de todo tipo.

Con respecto a la quinta entrega de la saga, *Tekken 6* incluye una grandísima cantidad de novedades, aunque destacan el rediseño gráfico (aprovechando el hardware de última generación), la ingente cantidad de personajes incluídos (es la entrega con más luchadores de la historia) y el rediseño, por primera vez, de todo el motor físico del juego. Si bien la física de las anteriores versiones era una evolución de la del primer Tekken, Namco ha tirado la casa por la ventana con Bloodline Rebellion y no se ha limitado a evolucionar el motor físico, en esta ocasión lo ha reprogramado. Este cambio ha permitido mejorar los combos aéreos y diferenciar aún más las propiedades físicas de cada uno de los luchadores, mejorando y equilibrando la jugabilidad, independientemente del personaje elegido. El equilibrio también vendrá dado por la inclusión de nuevos mo-

LO NUEVO DE NAMCO TENDRÁ NADA MENOS QUE 41 PERSONAJES JUGABLES



Versión PSP

LA SORPRESA: TEKKEN 6 PORTÁTIL

Por si fuera poco con el estreno de la saga en el hardware de Microsoft, los magníficos resultados obtenidos con la quinta entrega en PSP han hecho que Tekken 6 aparezca finalmente en la portátil de Sony. Aunque la capacidad de la consola lo hará diferente visualmente y no permite la inclusión de algunos extras como el modo Scenario, el juego será una versión calcada (en el terreno jugable, claro está) a la recreativa original de Tekken 6: BR.

La ficha

Tekken 6

Desarrolladora: **Namco Bandai**
Editora: **Namco Bandai**
Lanzamiento: Octubre



Plataformas





Idiomas

Voces Textos

COMO BUEN BEAT'EM-UP, estará en "versión original".

PEGI





www.pegi.info

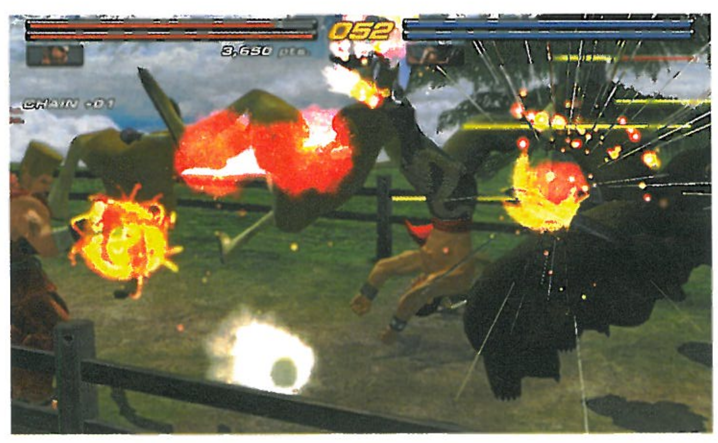
En la red

Página oficial **www.tekken-official.jp**

Bloodline Rebellion

EL TÍTULO QUE llegará en octubre a PS3, XBOX 360 y PSP no es el Tekken 6 original, sino una nueva versión creada por Namco para subsanar ciertos errores de la coin-op, denominada Bloodline Rebellion. Todas las novedades de dicha versión, incluyendo ítems y personajes, estarán en las tres consolas.







PODRÁS PERSONALIZAR EL ASPECTO DE CUALQUIER LUCHADOR DEL JUEGO

vimientos para todos los luchadores, el suavizado de algunos golpes demasiado efectivos y la eliminación casi total de combos de excesiva longitud, de aquellos que en otras entregas de la saga nos hacían perder más de media vida y observar, sin poder movernos, como nuestro personaje recibía golpes de todas formas y colores sin caer al suelo o poder recuperarnos. Ningún personaje es el mejor en ***Tekken 6*** y ningún movimiento es infalible; algo así como lo ocurrido con *Street Fighter IV*, pero en el universo tridimensional de Tekken.

Como viene siendo habitual en la saga, Namco ha preparado suculentas novedades para las versiones de consola, que en esta ocasión estarán encabezadas por el nuevo modo Scenario. Dicha modalidad es la evolución de Tekken Force, modo de juego exclusivo para versión PlayStation de *Tekken 3*, en el que un solo jugador tenía que acabar con todos los personajes que iban apareciendo en pantalla, al más puro estilo *Final Fight*. En esta ocasión, el modo Scenario permite a dos jugadores participar en una misma partida, tanto en la misma consola como a través de internet, e incluso permitir que la CPU eche una mano a los jugadores más solitarios.

Al igual que en *Tekken 5: Dark Resurrection*, el juego permitirá personalizar el aspecto de cada uno de los luchadores, comprando objetos, prendas y complementos con los puntos conseguidos. ▶

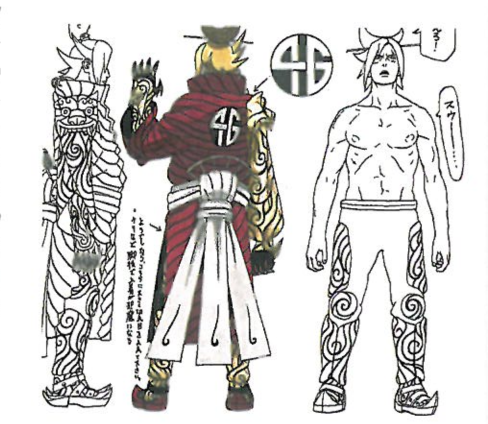
» Ahí es donde entra otra de las novedades, ya que Clamp, un estudio mangaka, y Masashi Kishimoto, creador de Naruto, han creado unos trajes específicos para la versión de consola. Clamp ha diseñado un traje para Kazuya Mishima, mientras que Kishimoto ha hecho lo propio para una de las nuevas incorporaciones, Lars Alexandersson. Es de esperar que la versión doméstica de *Tekken 6* incluya intros y finales específicos para cada uno de los personajes, tal y como ha ocurrido con las versiones para consola de todas las entregas del Torneo del Puño de Hierro.
Katsuhiro Harada confirmó en la última presentación del título en Madrid que el juego incluirá a todos los personajes desde el principio, para evitar diferencias en las partidas on-line, y que será idéntico en sus versiones para Xbox 360 y PlayStation 3. La versión para PSP del juego tendrá un nivel gráfico algo más bajo (lógicamente) y, por problemas de memoria, no incluirá algunas de las novedades como el modo Scenario, aunque todo parece indicar que la conversión tendrá la misma increíble calidad que la de *Tekken 5: Dark Resurrection*. Lo único malo que podemos decir de *Tekken 6* es que no podremos disfrutar de él hasta finales de octubre; tendremos que seguir entrenándonos con Dark Resurrection...

› *Por Lázaro "Doc" Fernández*









Nuevo modo Scenario

LA CONTINUACIÓN DEL ORIGINAL TEKKEN FORCE

La conversión a consola del que para muchos es el mejor Tekken de la historia, la tercera entrega, llegó a la primera PlayStation con un divertido modo de juego denominado Tekken Force. En él, un único jugador se podía poner en la piel de cualquiera de los luchadores seleccionables en el modo normal y enfrentarse a todos los enemigos que se encontrase a su paso, al más puro estilo *Final Fight*. Este primer acercamiento al género denominado en ocasiones como "tú contra el barrio" ha permitido a Namco depurar el concepto y aprovechar las mejoras técnicas de la generación actual. Así, el nuevo modo 'Scenario' permitirá participar a dos personas en la misma partida, de forma cooperativa, tanto en la misma consola como a través de internet. Y si no tienes con quien compartir, la CPU te ayudará en tu periplo.

BIOSHOCK 2

DE VUELTA A LAS PROFUNDIDADES

Una de las sorpresas de la nueva generación ya tiene en el horno su secuela. Y como la mayor parte de segundas partes sigue de cerca la estela de su predecesora... ¡Y eso es bueno!

Hace ya más de año y medio Rapture abrió sus compuertas para dejarnos pasar a su excepcional mundo de fantasía. Una urbe sumergida que prometía ser la cumbre del conocimiento humano y que resultó ser la tumba de los cerebros privilegiados que lo moraban. Tras aquella visita, nos quedamos con ganas de más.

Por eso los chicos de 2K games se han apresurado a crear esta secuela que prosigue con la historia de esta ciudad, pero 10 años después de la primera entrega. Otra cosa que también cambia es el protagonista, pues esta vez viviremos la aventura desde la piel del primer Big Daddy. Éste, a diferencia de los otros guardianes de la ciudad, puede hacer uso de los ya famosos plásmidos (una especie de superpoderes intercambiables) y es el único en su especie con voluntad propia.

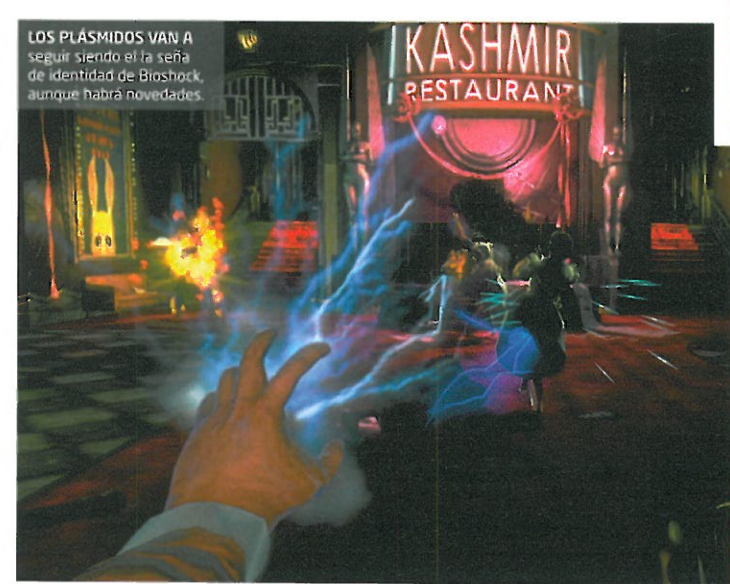
Como novedad en la saga, podremos manejar plásmidos (tanto viejos como de nuevo cuño) y armas usando ambas manos, lo que aumenta exponencialmente las posibilidades de ataques en cada pequeña batalla que disputemos. También podremos salir a mar abierto gracias a nuestro atuendo, y visitar las afueras de esta mítica ciudad sumergida creada por Andrew Ryan.

La amenaza en esta ocasión es la Big Sister. Una de las niñas que rescatamos en el primer juego y que ahora desea con todas sus fuerzas restaurar la ciudad sumergida gracias a una nueva 'camada' de Little Sisters, que ella misma se ha ocupado de recolectar en tierra firme. Los Splicers tampoco faltaran a la cita para liar aún más la madeja... ¡y están 10 años más locos!

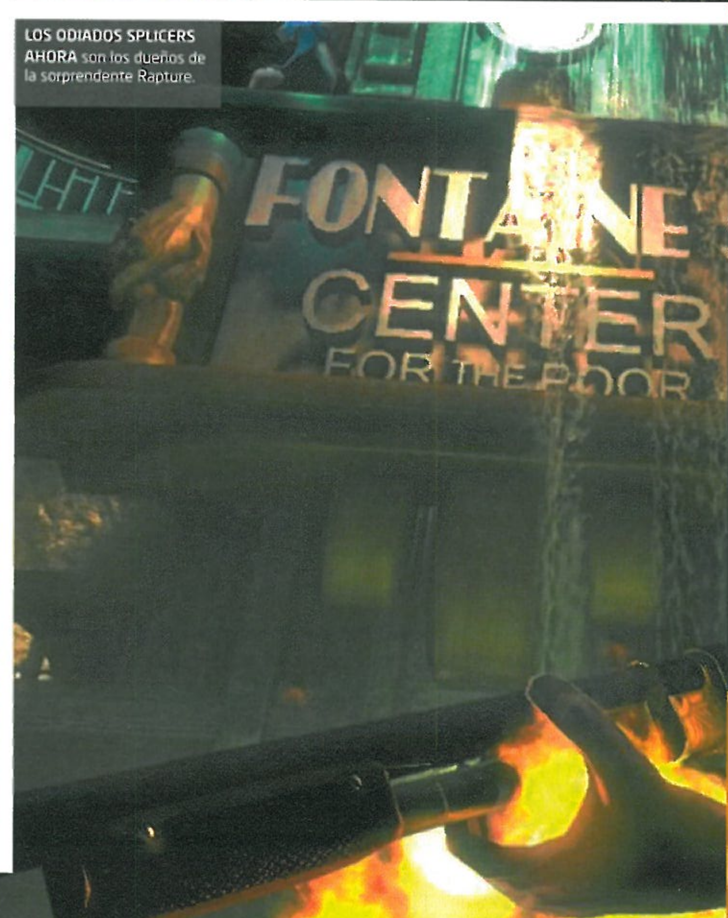
Un pionero

LOS BIG DADDIES Y LAS LITTLE SISTERS

En el primer juego éramos un náufrago que llegaba por accidente a Rapture. Allí se encontraba con una civilización perdida y decadente en la que destacaban unos personajes con traje de buzo de gran tamaño, los Big Daddies. Estos estaban al cuidado de unas frágiles y pálidas niñas, las Little Sister, que más adelante descubriríamos tenían un propósito y un pasado un tanto oscuro... Pero eso es otra historia.



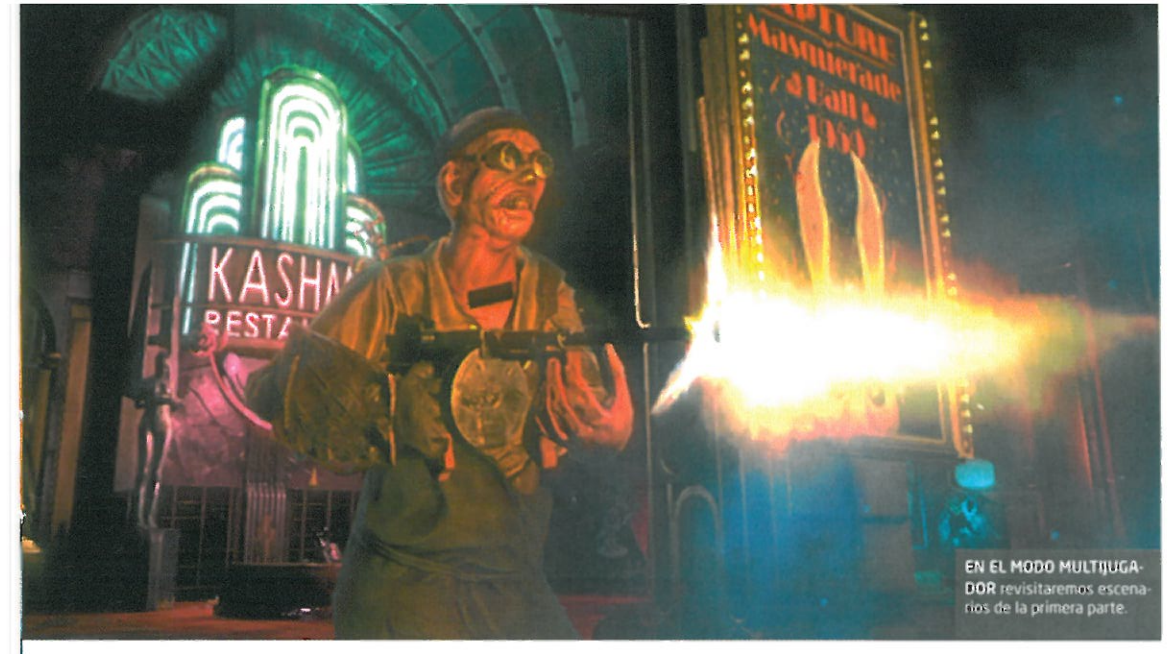
LOS PLÁSMIDOS VAN A seguir siendo el la seña de identidad de Bioshock, aunque habrá novedades.



LOS ODIADOS SPLICERS AHORA son los dueños de la sorprendente Rapture.



LAS LITTLE SISTERS SON presa fácil en Bioshock 2, podremos ayudarlas o darlas caza.



EN EL MODO MULTIJUGADOR revisitaremos escenarios de la primera parte.

La ficha

Bioshock 2

Desarrolladora: **2K Boston**
Editora: **Take 2**
Lanzamiento: 3 de octubre



Plataformas

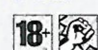


Idiomas

Voces  Textos

LO ESPERAMOS COMPLETAMENTE en castellano.

PEGI



www.pegi.info

En la red

Página oficial **www.something in the sea.com**

A vueltas con el título

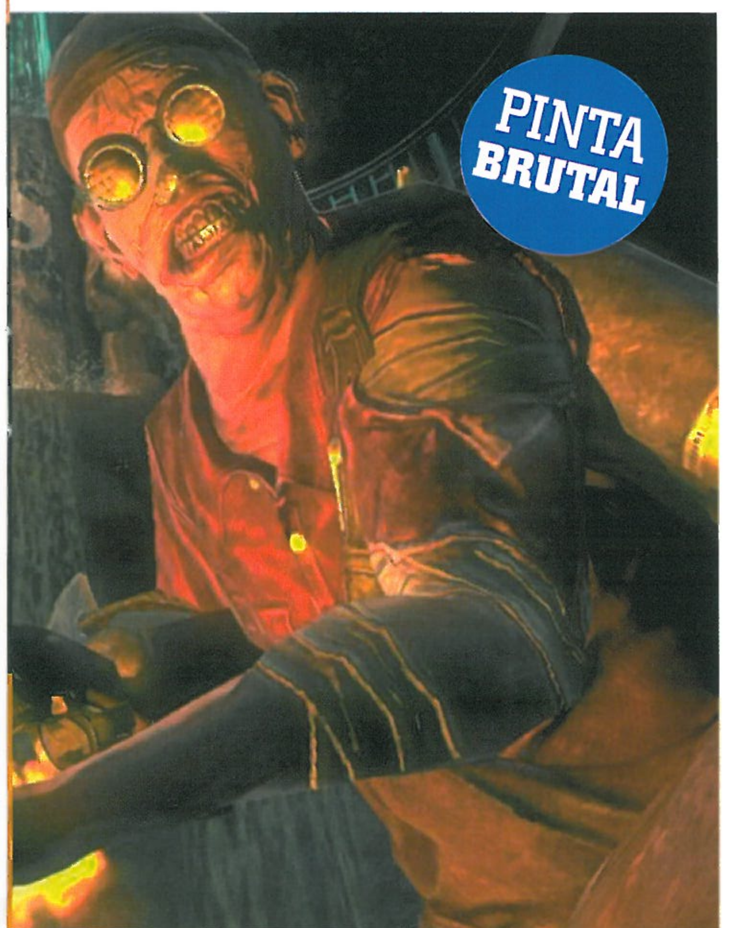
INICIALMENTE SE DIJO que 'Sea of Dreams' (Un mar de sueños) sería el subtítulo de esta secuela. Más tarde se eliminó por razones desconocidas para quedarse únicamente con Bioshock 2. Las malas lenguas dicen que el cambio fue para 'ahorrar' tinta con un título demasiado largo. Detalle poco creíble.

La sorpresa

UN MULTIJUGADOR DE ESCÁNDALO

Bioshock 2 es bastante continuista respecto a la primera entrega, excepto por el hecho de incluir un modo multijugador online en todas sus versiones. Tanto cuidado se está poniendo que el desarrollo de esta parte del juego corre a cargo de otro grupo de programación, Digital Extremes, unos expertos en esto de la acción para varios jugadores. Tendrá su propio argumento y ambientación e incluso se podrán usar plásmidos durante los combates. Los escenarios, de la 1° parte.




PINTA BRUTAL

DOS EQUIPOS DE DESARROLLO SE OCUPAN DE LLEVARLO A BUEN TÉRMINO



Como habitante de Rapture nos veremos en la obligación de acabar con los planes de esta villana, pero seguiremos teniendo libertad moral a la hora de enfretarnos a distintas situaciones. A las ya conocidas opciones de salvar o matar a las niñas, se añade la posibilidad de adoptar a una bajo nuestra protección para conseguirnos ADAM, la materia que hace que nuestros plásmidos funcionen como deberían.

Estas son, a grandes rasgos, las novedades respecto a la primera entrega, no demasiadas en número, pero del gusto de los fans del juego original. Si bien la mayor decepción que hemos experimentado (esperemos que sea la única) es la ausencia de un modo cooperativo durante la historia principal. Por suerte, este hecho es casi obviable puesto que el equipo de desarrollo ha declarado que su intención ha sido centrarse exclusivamente en crear una historia a la altura del original. Tanto es así que 2K Games ha tenido que contratar a un estudio externo para realizar el modo para varios jugadores, que desde la compañía americana consideraban necesario para la evolución de la saga.

Por lo que hemos podido ver estamos ante un más que prometedor juego de acción en primera persona y una secuela digna de Bioshock.

› *Por Juan "Xcast" García*



ALIENS VS PREDATOR

SOMOS EL FINAL DE LA CADENA ALIMENTICIA

Elige tu bando: Aliens, Predators o simples marines espaciales. De esta elección depende tu supervivencia. Es la guerra, y te ha tocado tomar parte en la mayor batalla de la historia.

Parece que estos alienígenas xenomorfos con baba ácida nunca nos van a dejar en paz. Llevan ya 30 años aterrorizándonos y esta vez vienen acompañados de los temibles Predator, cazadores extraterrestres.

Esto no es una novedad, ya hubo un *Aliens vs Predator* en 1999 para PC. Los responsables de aquel título vuelven para ofrecernos en enfrentamiento definitivo entre las tres razas depredadoras por excelencia. De esta manera podremos encarnar a cualquier a de las facciones en la batalla por la supervivencia en el mismo número de campañas, cada una con el particular punto de vista y habilidades de humanos, predator o aliens.

El encuentro tendrá lugar en un planeta perdido, tres décadas después de los hechos narrados en Alien 3. Si elegimos ser un humano nos meteremos en la piel de un novatillo acompañado por su escuadrón de operaciones especiales. Esta parte del juego de Rebellion es la más cercana a las películas, con aliens atacando desde todas partes y esa extraña sensación de agobio ante un simple pasillo y un pitido en el sensor de movmiento.





LOS MARINES LAS PASARÁN canutas con sus enemigos.



LOS ESCENARIOS SERÁN MUY claustrofóbicos y oscuros.



ACCIÓN, SIGILO, ARMAS DE todo tipo y pelaje... Esto es la guerra.

LOS ENEMIGOS FINALES TE dejarán sin aliento cuando los veas.

La ficha

Alien VS Predator

Desarrolladora: **Rebellion**
Editora: **Sega**
Lanzamiento: 1° cuarto de 2010



Plataformas



Idiomas

Voces Textos

LO ESPERAMOS COMPLETAMENTE en castellano

PEGI

18+

www.pegi.info

Y detrás vienen más

SEGA TIENE ACTUALMENTE en desarrollo otro título basado en los Aliens. Responde al nombre de Aliens: Marines Coloniales, y originalmente tenía su lanzamiento previsto para el año 2010. Ajustes en el plan de lanzamientos de la compañía nipona lo han retrasado para no coincidir con este Alien vs Predator.

TENDRÁ TODO LO QUE ESPERAMOS: BABAS ÁCIDAS, SANGRE...

Por el contrario la historia del depredador cambia el ritmo de juego y la mecánica, desde el típico shooter hasta un juego más pausado en el que somos un cazador que se vale de sus trampas para cazar a la presa. Todos los gadgets de que podemos ver en las películas harán acto de aparición. Es el caso del láser, el camuflaje óptico y las armas cuerpo a cuerpo.

Por último la parte de los alienígenas más odiados y terroríficos se jugará desde la perspectiva de un alien que debe agazaparse en la oscuridad y utilizar su agilidad casi infinita para acabar con los enemigos en combates cuerpo a cuerpo. Toda una experiencia que además supone un verdadero espectáculo visual que capta la esencia de este peculiar universo.

Tampoco se olvidarán de los más que interesantes modos multijugador a través de nuestras conexiones a internet. En ellos deberemos encarnar a una de las razas en emocionantes combates a tres bandas. Combates a muertes, capturas de bandera.... Una amplia variedad de posibilidades de las que todavía nos queda mucho por conocer.

Se trata de la resurrección de un mito del mundo de los videojuegos y todo parece indicar que va a cumplir con los que esperamos: babas, sangre y mucho plomo.

› ***Por Juan "Xcast" García***





ALAN WAKE

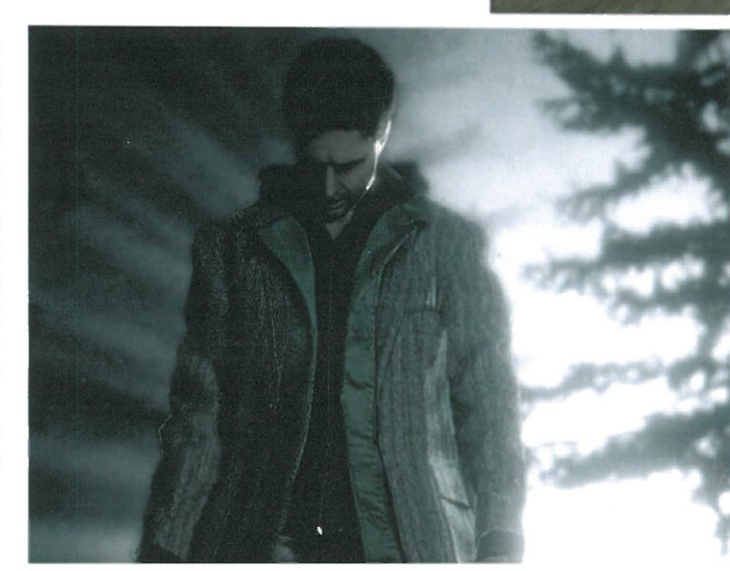
CUANDO LA OSCURIDAD TE DEJA SIN ALIENTO

Años de esperas y retrasos por fin tienen su fruto, Alan Wake ha vuelto a ver la luz y tiene mejor pinta que nunca. El primer 'psychological action thriller' de nueva generación.

Ser un escritor de éxito es una gran carga. A la presión de fans y editoriales hay que sumarle los vacíos por falta de inspiración. Que se lo digan al bueno de Alan Wake, un tipo normal, sin habilidades especiales más allá de ser el creador de varios best-sellers. Lleva ya dos años de sequía creativa y para solucionarlo se va a mudar al pueblo de Bright Falls con su mujer.

Pero es allí donde todo se torna en pesadilla. El mal sueño comienza con la desaparición de la amada, y sigue con el misterio de su próxima obra. Un libro que Alan ni siquiera recuerda haber escrito pero del que poco a poco va encontrando páginas y más páginas después de que lo que en ellas se lee se haya convertido en realidad. Esto no sería un problema si en esas líneas se narrara un jovial cuento, pero no es el caso. Se trata de una misteriosa obra que se va tornando cada vez más aterradora. En ella se narran las aventuras de un tal Alan mientras lucha contra un demonio que mora en la oscuridad y que puede poseer a animales, personas e incluso cosas para conseguir sus objetivos.

La única manera de derrotarlo es con la luz intensa. Por tanto el arma letal de

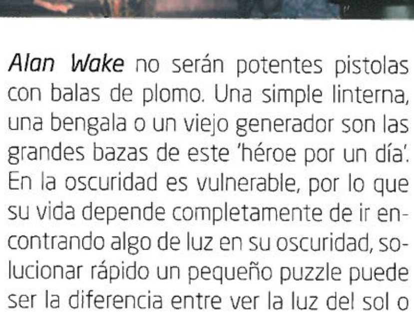




ALAN LAS PASARÁ CANUTAS durante la aventura. Explosiones, asesinatos...



HABRÁ QUE INVESTIGAR CADA rincón en busca de la pista que nos lleva a nuestra mujer.



La ficha

Alan Wake

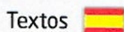
Desarrolladora: **Remedy Software**
Editora: **Microsoft**
Lanzamiento: Primavera de 2010



Plataformas



Idiomas

Voces  Textos 

SI NO LLEGA en español, será una catástrofe

PEGI

  www.pegi.info

En la red

Página oficial www.alanwake.com

Retraso tras retraso

DESDE QUE SE anunció allá por el año 2005, mucho se ha especulado sobre este juego. Tras mostrar al público la bomba de relojería que tienen entre manos, los chicos de Remedy Software justificaron la tardanza alegando: "No somos una fábrica de videojuegos, nos tomamos nuestro tiempo."

Alan Wake no serán potentes pistolas con balas de plomo. Una simple linterna, una bengala o un viejo generador son las grandes bazas de este 'héroe por un día'. En la oscuridad es vulnerable, por lo que su vida depende completamente de ir encontrando algo de luz en su oscuridad, solucionar rápido un pequeño puzzle puede ser la diferencia entre ver la luz del sol o acabar entre tinieblas.

Pero no todo va a ser lúgubre noche, también podremos visitar el pueblo durante el día mientras completamos pequeñas tareas y acertijos. El pueblo de Bright Falls está completamente abierto a la exploración y su extensión es tan basta que hasta podremos hacer uso de nuestro flamante todo-terreno para darnos buenos paseos.

Como vemos, las premisas argumentales son casi tan interesantes como las jugables, pero de nada servirían sin una presentación a la altura. Por suerte, la espectacularidad va a ser la protagonista de cada escena, con unos efectos de luz y animaciones que rayan la perfección, y que acompañan a un estilo visual al más puro estilo televisivo, que divide la aventura de Alan en 20 episodios con un final de esos que ponen la piel de gallina para cada uno.

Una gran joya por la que llevamos esperando ya casi un lustro y del que esperamos más cada vez que podemos conocer nuevos detalles. Una futura obra maestra.

› ***Por Juan "Xcast" García***



DURANTE EL DÍA TAN sólo una excavadora, por la noche una máquina asesina.

LA OSCURIDAD ES EL GRAN ENEMIGO A BATIR Y LA LUZ NUESTRA ARMA PRINCIPAL

¿Y eso qué es?

UN PSYCHOLOGICAL ACTION THRILLER

Para aquellos que no son unos verdaderos expertos en el idioma de Shakespeare, el género dentro del que han enmarcado a *Alan Wake* es poco más que un acertijo.
Explicado con palabras del castellano de a pie viene a querer decir que estamos ante una historia de suspense en la que los momentos de acción se entremezclan con puntos en los que sentiremos miedo o tensión por lo que no se ve, más que por sustos...

SUPER MONKEY BALL: STEP & ROLL

LOS MONOS RODANTES ATACAN DE NUEVO

EN LA 'CARRERA SIMIA' iremos cogiendo ítems que podremos lanzar.

El título de Sega introduce el uso de la Wii Balance Board y una buena dosis de juego multijugador que esconde sorpresas en sus modalidades. La esencia del puzle se reduce al equilibrio.

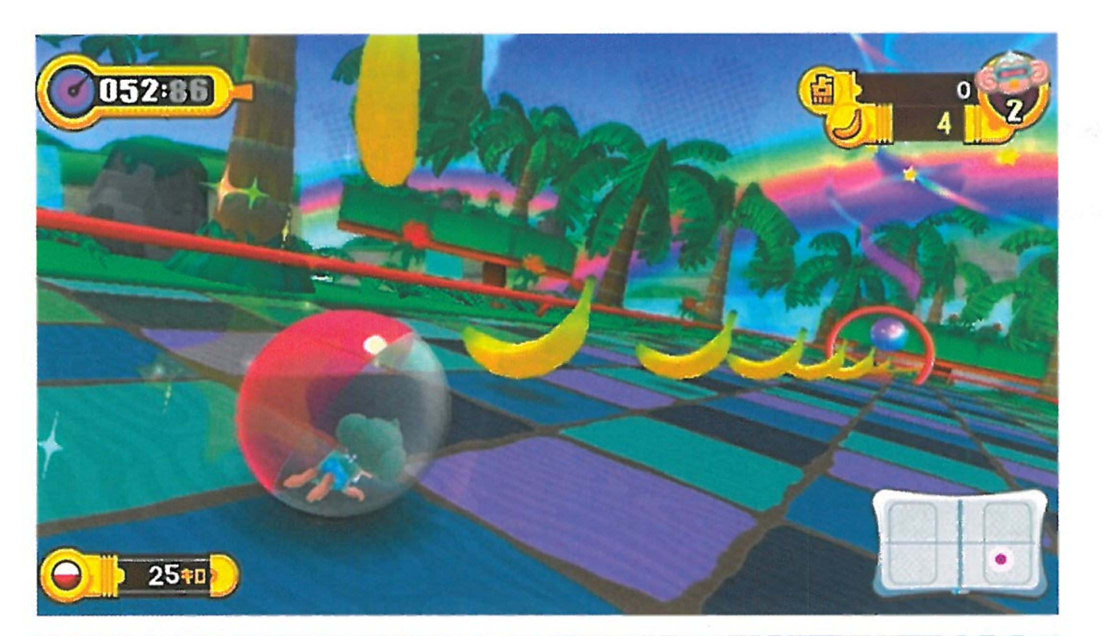
Por grotesco, circense e inhumano que parezca, meter a un mono en una bola de plástico y hacerle circular por laberintos imposibles es divertido. Sobre todo cuando uno lo que domina es el propio laberinto.

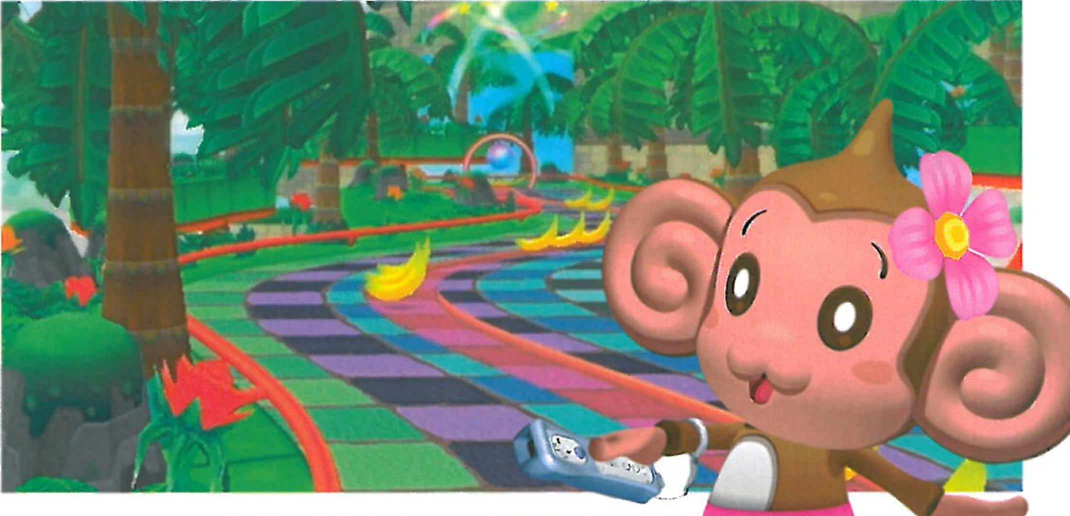
La vuelta de *Super Monkey Ball* a la consola de Nintendo era mucho más que previsible desde que se lanzase la Wii Balance Board porque si existe un juego que se pueda relacionar con el equilibrio –que es lo que realmente permite dominar la Balance Board- ése es *Super Monkey Ball*.

Detrás de la creación, el estudio AM4 de Sega, los virtuosos creadores de Amusement Vision que se encargan de la franquicia desde que sólo era una máquina arcade con un joystick en forma de plátano allá por el año 2000.

Si tuviésemos que enfatizar algo de esta nueva entrega más allá de la posibilidad de usar la Balance Board (apuesto a que mucha gente que la tenga terminará jugando con el mando) para su control, sería el multijugador. En principio, sólo ha sido confirmado para los minijuegos y en una misma consola, es decir, hasta cuatro jugadores. Sin embargo, por la mecánicas de algunos de los minijuegos como el de Carrera Simia (con hasta 7 contrincantes) o el Escondite Inglés, se puede desprender que hubiera una posibilidad de juego online... Simples conjeturas, claro.







ES SIMPLE LÍNEA DE SALIDA Y LÍNEA DE META: BÚSCATE LA VIDA

En *Step&Roll*, que es el título de este *Super Monkey Ball* que nos hará 'pisar' y 'rodar' como nunca antes, se solucionan algunos de los elementos que hacían que el primero de los juegos de la saga para Wii (*Super Monkey Ball: Banana Blitz*, 2006) fuera excesivamente difícil. Detalles como bordillos en el borde de algunas de las plataformas por las que rueda la bola harán más complicado lo de caerse al vacío en cuanto te acercas al quicio. De los mundos recorridos (La Isla del Simio, La Jungla Loca, Dulce Nevada, El Desierto Detritus y el Océano Pirata) ninguno llama especialmente la atención por contar con un diseño novedoso y el aspecto tiene una línea totalmente continuista. Nuevas posibilidades para resolver los puzzles y alcanzar la línea de meta se contemplan en este nuevo título. Por decir uno: portales de teletransporte que acaban con aquello de la línea recta es la distancia más corta entre dos puntos.

Tocaba innovar

La mecánica del juego principal sigue siendo la misma idea de línea de salida y línea de meta: búscate la vida. En el apartado de minijuegos siempre hay que aportar ideas nuevas. Entre las que llaman la atención están ese 'Escontide inglés' para jugarlo de pie y con el nunchuk en una mano y el wiimote en otra. O el 'Bola balancín' que consiste en un circuito vertical diseñado a base de balancines que se inclinan a uno u otro lado y guían la bola hasta la meta.

› ***Por Chema Antón***

La ficha

Super Monkey Ball: Step & Roll

Desarrolladora: **Sega**
Editora: **Sega**
Lanzamiento: Noviembre



Plataformas

Idiomas

Voces Textos

YA LO HEMOS podido escuchar en castellano.

PEGI

7+

www.pegi.info

Con la Wii Balance Board

AUNQUE SE HA dado a conocer que la Wii Balance Board tendrá protagonismo en el juego tanto en su versión para un jugador como en el multijugador, no hemos tenido opción de probarla. Suponemos que además de controlar la bola podremos ejecutar saltos con ella poniéndonos sobre las puntillas.

Mario Kart en la retina

MONOS A LA CARRERA

En uno de los minijuegos disponibles que pudimos jugar y de los que nos dejan hablar disputaremos carreras dentro de bolas contra otros monos (hasta siete competidores) en circuitos cerrados como los de juegos del tipo *Mario Kart*. El control en este modo concreto se realizaba con el mando en horizontal, acelarando con el botón 2 y la curceta para los power-ups.





¿QUIERES MI IDENTIDAD SECRETA? Toma, apunta.

MARVEL: ULTIMATE ALLIANCE 2

GUERRA CIVIL CON MÁSCARAS Y MALLAS

Llega la segunda parte del exitoso juego de acción y rol del universo Marvel, y lo hace con sus superhéroes peleados entre ellos

Hace tres años apareció en el mercado *Marvel Ultimate Alliance*, un juego de acción y rol que tiraba del extenso catálogo de superhéroes del universo Marvel y que, sin comerlo ni beberlo, ha llegado a vender más de cinco millones de copias en todo el mundo. Este éxito no ha pasado desapercibido a Activision, su editora, y en un par de meses lanzará su secuela, un título que repite jugabilidad pero que le añade el tirón de la más popular de las historias que han sacudido al universo de comics de Marvel en los últimos años: la famosa 'Civil War'.

Para quien no haya jugado al título anterior, hay que decir que la fórmula del éxito ha sido aplicar a los archifamosos personajes de Marvel la jugabilidad de un juego de acción-rol al estilo Diablo. La jugada ya fue un éxito en la saga *X-Men Legends* que triunfó hace unos años, pero con todo el universo Marvel en un sólo juego, las ventas están aseguradas.

¿De qué lado estás?

Con *Marvel Ultimate Alliance 2* volveremos a tener la oportunidad de elegir entre casi todos los héroes de Marvel para formar equipo a nuestro gusto y superar los diferentes niveles del juego. Ahora podemos cambiar de héroes en cualquier momento, incluso en medio de un nivel, y desplegar todas y cada una de sus habilidades. Además, sus poderes pueden combinarse con ataques especiales que son únicos dependiendo de cada combinación, lo que hace que las posibilidades sean ilimitadas.

El juego cuenta por guión con la historia de las 'Civil War' con la mitad de los héroes a favor de la 'Ley de registro de Superhombres' (con Iron Man al frente) y la otra mitad en contra, con el Capitán América como cabeza visible. Genial. **>*Por Gustavo Maeso***



RECOGE ENERGÍA HASTA UTILIZAR un ataque especial combinado.

ELIGE A TU GRUPO DE HÉROES Y COMBINA SUS SUPERPODERES

La ficha

Marvel: Ultimate Alliance 2



Desarrolladora: **EA**
Editora: **EA**
Lanzamiento: Septiembre 2009

Plataformas

Civil War

ESTA NUEVA ENTREGA se basa en uno de los mejores guiones salido de la 'Casa de las Ideas'. Marvel ha revolucionado todo su universo con la historia de 'Civil War', donde ha creado una guerra abierta entre sus héroes, detractores contra pro-registro. Unos hechos que han llevado a la publicación de 'La muerte del Capitán América'.



En la red

Web oficial **marvelultimatealliance.marvel.com**



PODRÁS UTILIZAR A CUATRO héroes a la vez.



CAMBIA DE HÉROE CON un sólo botón.



GAMBITO ES UNO DE nuestros héroes favoritos.

NINJAS EN EL SALVAJE OESTE VERSIÓN WII

La incorporación de Wii Motion Plus al control de la katana impulsará la efectista mecánica de un juego que ha cambiado de look

Borrón y cuenta nueva. Ir con algún tipo de prejuicio sobre *Red Steel 2* por lo ruinoso de la primera parte habría sido injusto. Ha pasado mucho tiempo desde que apareciese en Wii aquel juego en el que el control de una katana era poco menos que imposible, poco creíble y hasta cómico. La gente de Ubisoft ha sabido esperar a que la tecnología le diese una nueva oportunidad y con la aparición de Wii Motion Plus se ha abierto una nueva puerta al control de armas blancas.

Para empezar golpeando, *Red Steel 2* te ofrece una primera arma... de fuego. Los primeros pasos por el polvoriento escenario que imita la estética del Oeste, los haremos con un revólver en la mano y disparando a nuestros enemigos con un control que recuerda a lo que hemos visto recientemente en *The Conduit*. El nunchuk para avanzar y movernos y el wiimote para girarnos y apuntar, todo en uno. Después de comprobar lo afinada que puede llegar a estar la puntería de una pistola y aprender algunos trucos de movimiento como que con la Z cambiamos de objetivo, trepamos y saltamos, empezaremos a practicar con la deseada katana.

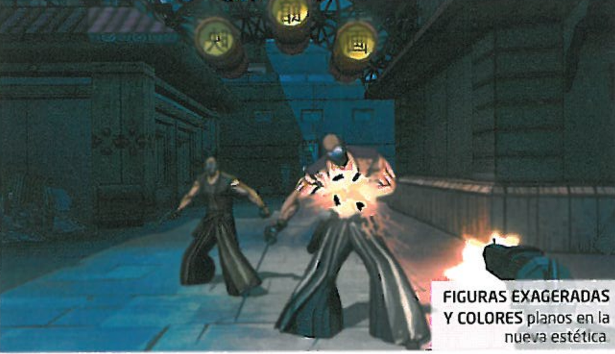
Dos conceptos básicos: 1) existen movimientos horizontales y verticales tanto de defensa como de ataque (para defender presionaremos A); y 2) cuanto más rápido sea nuestro golpeo, más fuerte será el mismo (el color que toma la estela del golpe blanco, amarillo o rojo, indica la intensidad).

Además del buen 'meneo' que han dado al diseño de controles, al juego le ha venido muy bien su salto a la estética de dibujos animados y la paleta de colores ocres. Lejos de hacerlo más infantil, un cierto regusto a *No More Heroes* aparece en algunos detalles del grafismo y la iconografía, lástima que no disfrute de tanto humor como aquél. El lavado de cara de la saga es impresionante y si se llama *Red Steel 2* es sólo porque Ubisoft ha querido conservar la licencia y aprovechar el (mal) nombre del primero.

> *Por Chema Antón*



FIGURAS EXAGERADAS Y COLORES planos en la nueva estética.



SEGÚN MOVAMOS EL WIIMOTE se mueve el arma.

EN LA LUCHA CON armas tendremos que contar con las armaduras de los contrarios.

SU SALTO A LA ESTÉTICA DE ANIMACIÓN LE DA UN REGUSTO A NO MORE HEROES



COMO SIEMPRE, LOS CHICOS del barrio son de lo más chungo.

La ficha

Red Steel 2

Desarrolladora: **Ubisoft París**
Editora: **Ubisoft**
Lanzamiento: Noviembre de 2009



Plataformas



En la red

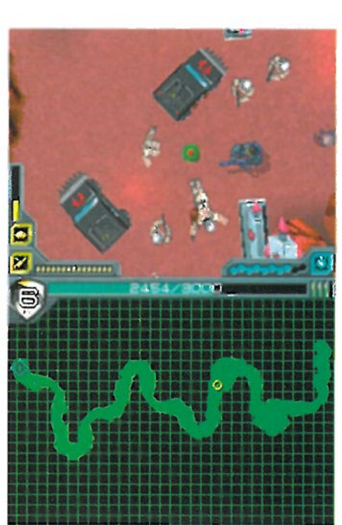
Página oficial www.redsteel2.com

Mejoras a la vista

EL HECHO DE ir recogiendo dinero allá por donde pisemos nos hace pensar que este ***Red Steel 2*** contará con un sistema de mejora de las armas avanzado en el que el dinero de las máquinas de vending, cabinas telefónicas y demás, siempre será poco para hacer que nuestras armas puedan ofrecer algo más.

2 millones de Red Steel

1,9 MILLONES DE ejemplares de la primera parte del juego fueron vendidos a lo largo y ancho de nuestro planeta. Casi 600.000 copias en América y otras tantas en Europa.


G.I. JOE

NOS QUEDAMOS CON LOS MUÑECOS

Películas, series de animación y, ahora, videojuegos han intentado captar la esencia de los míticos muñecos militares con escaso éxito.

Está claro que los desarrolladores de DS se han dado cuenta de que la consola portátil de Nintendo donde triunfa de verdad es en el colegio y con los juegos multijugador como protagonistas. De ahí que jugar a este *G.I. Joe* sea algo de lo más normalito cuando lo haces en solitario y se convierta en una divertida explosión de tiros y armas de lo más originales (sobre todo las armas especiales que se despliegan con el botón R) cuando es jugado en compañía de hasta otros tres compis.

Esta versión multijugador da, al menos, dinamismo a un título en el que destaca lo simple del concepto, los escenarios cerrados y los enemigos poco agresivos a cierta distancia que llamaremos de seguridad.

A la primera

Tomarle el pulso a la mecánica de este *G.I. Joe* es de lo más simple. Plantea un control con vista desde arriba que no permite mucho lugar a la espectacularidad y sí, sin embargo, a simplificar los controles dejándolos en la cruceta de dirección y los botones para disparar (B), disparar el arma secundaria (Y), saltar (A), ataque cuerpo a cuerpo (X) y ataque especial (RB). A partir de ahí, sin demasiadas complicaciones se van sucediendo escenarios en los que a los enemigos se unen algunos sencillos puzles que nos obligan a recorrer las diferentes localizaciones ya sea a pie o utilizando alguno de los vehículos que aparecen en escena de vez en cuando.

No se puede decir que sea un desastre de juego ni que no valga la pena la inversión, sobre todo si se hace pensando en el modo multijugador, pero también es cierto que la licencia merecería un poco más de atención al diseño artístico y a detalles como el disparo en, al menos, ocho direcciones de una forma sencilla. Con lo que nos topamos es con una estética para el diseño (que nos trasladan a tiempos de algunos juegos de GameBoy) y con las consabidas prisas con los que se trabajan cuando hablamos de franquicias de películas. La misma historia de siempre. Lo cierto es que una franquicia con más de cuarenta años de historia merecería cierta atención para no hacerla caer en un desprestigio total.

>*Por Chema Antón*

LA VERSIÓN MULTIJUGADOR DA DINAMISMO A UN TÍTULO QUE DESTACA POR LO SIMPLE DEL CONCEPTO

La ficha

G.I. Joe

Desarrolladora: **EA**
Editora: **EA**
Lanzamiento: Agosto de 2009



Plataformas



Idiomas

Textos 

LAS CAJAS DE texto interrumpen demasiado.

En la red

Página oficial **gijoe.ea.com**

Muy poco tacto

CUANDO LA BARBIE ya era todo un éxito entre las chicas norteamericanas, Stanley Weston decidió crear la serie de muñecos de temática militar llamados G.I. Joe y basados en la película 'The Store of G.I. Joe'. Era el año 1962 y pasarían dos años hasta que saliesen al mercado las primeras figuras.

Seis personajes

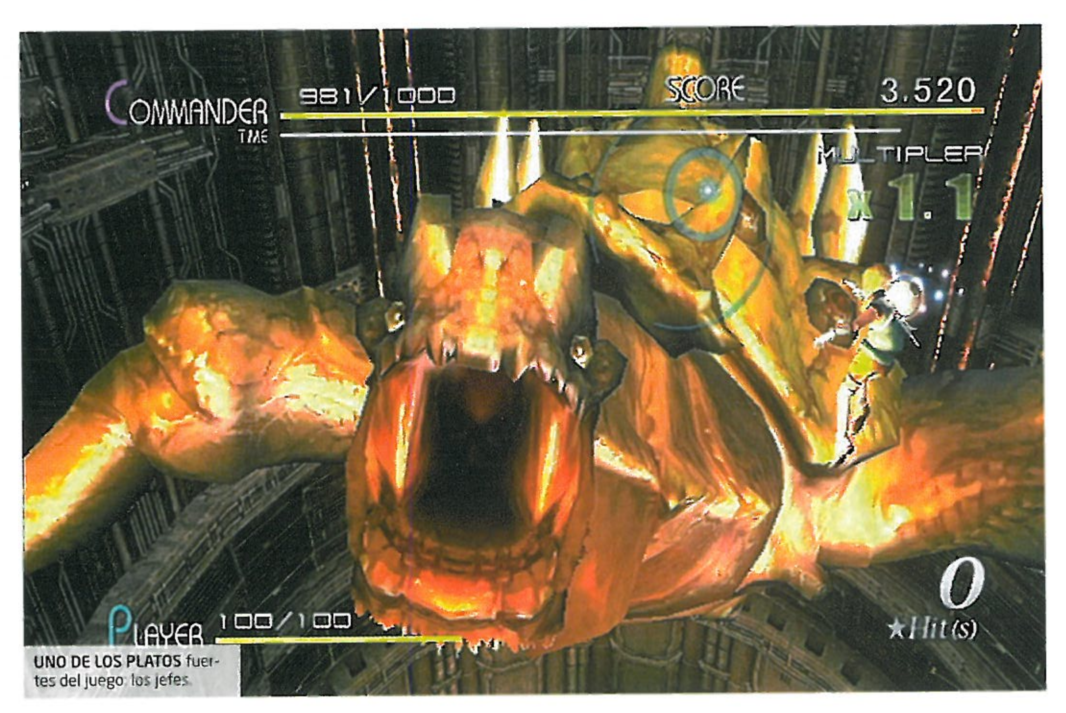
Tendrás que elegir a tu hombre para cada misión.


LA HABILIDAD ESPECIAL EN la barra de la derecha.


EL ESCUDO COMO HABILIDAD especial.


VISTA CENITAL COMO SEÑA de identidad.

QUEDARTE SIN BALAS SERÁ TU CASTIGO



UNO DE LOS PLATOS fuertes del juego: los jefes.

El futurista arcade que prepara Treasure para 2010 incorpora al personaje en pantalla dando un plus al género de shooter sobre raíles.

Demasiado pronto para profundizar nada en este juego de tiros que Nintendo lanzará en 2010. Sin embargo, la oportunidad de haberlo jugado nos obliga a despejarte algunas dudas. Primero, tal y como se ve en el trailer del juego en su página web, el título es una locura y el nivel de dificultad sólo apto para locos de los juegos de tiros... ¿Alguien dijo casual? Y segundo, disparar apuntando a la tele sigue siendo una de nuestras actividades favoritas en Wii por muchos deporte que intenten obligarnos a hacer.



LA ESTÉTICA DE PURA tradición futurista japonesa.

Sin & Punishment 2 utiliza la técnica clásica de shooter sobre raíles, esto es, te guían por un escenario y tu misión es mover el puntero por la pantalla y disparar a todo enemigo vivo. Sin embargo, a diferencia de otras sagas como *House of the Dead* o el próximo *Dead Space*, en esta ocasión sí tendremos a los protagonistas (Isa y Kachi) en pantalla y podremos movernos con ellos rememorando algunos juegos en dos dimensiones clásicos. Para eso, el wiimote servirá para cotrolar las armas, mientras que el nunchuk nos dejará mover al personaje por el escenario utilizando hasta tres formas de transporte: a pie, jetpack y un skaterboard volador.

Esquivar y disparar

El truco del juego para salir victorioso es esquivar primero a todo lo que se te abalanza encima y luego dedicarte a disparar a los objetivos más peligrosos y/o más cercanos. A partir de ahí, como en las recreativas de antes: memorizar la partida. Saber qué viene y por dónde para actuar con reflejos.

Armas de lo más sofisticadas, movimientos acrobáticos de nuestro personaje con patadas y golpes incluidos, escenarios de un decadente futuro posapocalíptico controlado por el metal y las máquinas. Eso es lo que te espera en *Sin & Punishment 2*, pero eso será en 2010. Hasta entonces no dejes de intentar pasarte (si lo consigues nos escribes un email) la primera parte del juego que está en la Consola Virtual de Wii.

› *Por Chema Antón*



ISA CON EL SKATE volador en la mano.

La ficha

Sin & unishment 2

Desarrolladora: **Treasure**
Editora: **Nintendo**
Lanzamiento: 2010



Plataformas

En la red

Página oficial: **www.nintendo.es/NOE/es_ES/news/e3_2009/games/sin_and_punishment_2_13571.html**

A leches con Mario

LA ÚLTIMA VEZ que tuvimos la oportunidad de ver a Saki Amamiya, protagonista del primer juego, en movimiento fue hace un año con el lanzamiento de *Super Smash Bros. Brawl* en el que salía como power-up para jugar con ella durante unos segundos.

En Europa desde 2007

AUNQUE EL PRIMER juego era conocido por su éxito en Japón, donde se lanzó en el año 2000 para Nintendo 64, nunca salió de la isla en formato cartucho. Fue en el año 2007 y gracias a la tecnología de la consola virtual, cuando la gente de Nintendo decidió adaptar el shooter sobre raíles original al mercado occidental. Más aún sabiendo que comenzaba el desarrollo de la segunda parte para Wii.


LOS SUSTOS DEL DEAD Space original estaba en los silencios, también disfrutaremos de ellos

DESINFECCIÓN ALIENÍGENA EN WII

El shooter en primera persona va a testear la resistencia al miedo del público de Wii que nunca se sentirá solo... desafortunadamente.

Parece que los shooters sobre raíles se han instalado con fuerza en Wii. *Dead Space Extraction* puede sonar demasiado ambicioso, pero nadie ha de esperar un juego ni siquiera parecido al de las consolas mayores. De aquél quedan las ambientaciones y la historia. Con eso y con todo, la gente de EA se ha empeñado en hacer que el juego luzca bien en Wii prestando especial atención a las sombras dinámicas y a las animaciones para las que han utilizado sistemas de captura de movimientos. El resultado es espectacular en el apartado de la ambientación.

En este mismo sentido han ido otras aportaciones al juego como los ya famosos videologs y audiologs que sirven para ir contando la historia sin que se detenga la acción. O la minimización del hud (la pantalla con munición, energía y demás) que pasa a ser parte del personaje. Encontramos, pues, a un personaje (aunque la partida se juega en primera persona) y un ambiente lleno de criaturas de otros mundos y sombras que echan sobre nosotros. Miedito.

A dos manos

Como no podía ser de otra forma, Extraction obliga a jugar con los dos mandos de Wii. Con el wiimote utilizaremos las armas y la linterna (que agitaremos para recargar) y con el nunchuk haremos ataques cuerpo a cuerpo, recarga de armas y movimientos de cámara en las denominadas 'camera oppurtunities', situaciones en las que sí podremos girar la vista y 'saldremos' de los túneles por los que nos lleva la aventura. > ***Por Chema Antón***


EL JUEGO VENDRÁ CON un sello para mayores de 18 por los contenidos violentos y de terror





CON EL WIIMOTE ALUMBRAMOS Y DISPARAMOS MIENTRAS QUE EL NUNCHUK HAREMOS MELÉS

La ficha

Dead Space: Extraction

Desarrolladora: **EA**
Editora: **EA**
Lanzamiento: Octubre de 2009



Plataformas



PEGI



www.pegi.info

En la red

Página oficial **deadspace.ea.com**

Sin supervivientes

'NO KNOW SURVIVORS' (sin supervivientes conocidos), es la herramienta que usó EA para 'vender' Dead Space y vaya si lo logró. Merece la pena visitar su web para ver las animaciones en 3D y las historias que cuentan e introducen al universo de Dead Space.

Cooperativo

OTRA DE LAS ventajas de juegos como Extraction con fases cortas es la posibilidad de 'invitar' a un amigo a jugar en modo cooperativo en cualquier momento de la aventura y luego dejar que se vaya sin sentirte abandonado. El propio juego autorregula la exigencia de dificultad en función de los jugadores.



La ficha

Soul Calibur Broken Destiny

Desarrolladora: **Namco Bandai**
Editora: **Ubi Soft**
Lanzamiento: 28 de agosto



Plataformas



Idiomas

Voces  Textos

LAS ESCASAS VOCES seguirán en inglés.



LA VERSIÓN FINAL del juego contendrá algo más de 20 luchadores. ¿Cuáles incluirá?

En la red

Página oficial **www.namcobandaigames.com**

Juego online

AUNQUE AÚN NO se han desvelado todos los modos de juego que incluirá el título, y tampoco pudimos ver nada en la pequeña demo a la que tuvimos acceso, parece seguro que el título contará con los modos clásicos. Un modo para un jugador tipo historia, basado en misiones, y un modo partida rápida. Por supuesto, el título permitirá la interconexión para luchas entre dos jugadores, tanto ad-hoc como a través de Internet.

SOUL CALIBUR BROKEN DESTINY

ESPADAZOS EN VERSIÓN PORTÁTIL

La mítica saga de lucha se cuela en la portátil de Sony por primera vez. Afila tu espada y dale brillo a tus pulgares para no caer del ring.

Soul Calibur es una de las sagas de lucha más populares de todos los tiempos, sobre todo desde aquel mítico estreno en la Dreamcast de Sega del año 99, que le convirtió en un jugo de culto. Diez años después de aquello, la serie hace su estreno en otra plataforma, su primera incursión en la PSP de Sony. Y por la demo que hemos podido probar, tal vez nos encontramos ante el mejor juego de lucha de la portátil.

De primeras, esta saga, acostumbrada a incluir interesantes 'cameos' en sus entregas, nos regala un luchador exclusivo en este título: Kratos, el protagonista de la saga mitológica *God of War*. Y ver al héroe clásico dar golpes con sus cadenas a los Hilde, Siegfried, Mitsurugi, Cassandra, Nightmare, Astaroth y comapñía, pues no tiene precio. En total, el juego contará con más de 20 luchadores, la mayoría de ellos presentes en la cuarta entrega de la saga. Las incorporaciones, además de la de Kratos, las cierra un nuevo luchador: Dampierre, un francés de poblado mostacho que va armado con un par de enormes cuchillos.

Gráficamente, el título es una verdadera pasada, diferenciándose muy poquito con la recién estrenada cuarta entrega de la saga que tan bien luce en consolas de salón como Xbox 360 o PS3. Desde luego, este es otro gran ejemplo de la capacidad real de esta consola portátil.

El sistema de control es un calco de la última entrega, tanto en la disposición de los botones como en los combos y golpes de cada jugador. Esto hará que todo jugador acostumbrado a *Soul Calibur* se sienta como en casa cuando le caiga una PSP en las manos 'armada' con este UMD. También se repiten las opciones de los golpes finales y aquello de poder partir en dos las armaduras de los luchadores.

En definitiva, una fiel adaptación de los mejor de la saga en formato PSP.

› *Por Gustavo Maeso*





IL 2 STURMOVIK: BIRDS OF PREY

LA GUERRA SE DECIDE EN EL AIRE



MANEJA UNO DE LOS aviones disponibles.

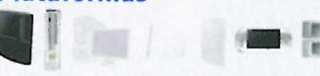
La ficha

IL2

Desarrolladora: **Gaijin**
Editora: **Digital Bros**
Lanzamiento: Agosto de 2009



Plataformas



Idiomas

Textos

TOTALMENTE DOBLADO AL castellano.

En la red

Página oficial **www.il2game.com/**

Multijugador

CUANDO LLEVES UN montón de horas de vuelo, manejes a la perfección cada avión y hayas ido superando una a una todas las misiones posibles, no te preocupes. Este juego siempre te ofrecerá experiencias nuevas gracias al modo multijugador en que podrás vivir cruentas batallas en el aire contra otros muchos pilotos amigos tuyos. Una experiencia que te creará adicción desde el primer momento.

La II Guerra Mundial en tus propias carnes. Desde el aire podrás revivir la histório y sentirte protagonista del hecho más importante del siglo XX.

Cuando en la industria del videojuego se corren riesgos hay que destacar a sus protagonistas. *IL2 Sturmovik* pasará a la historia como uno de los simuladores de vuelo por ordenador más importantes. Con un número muy amplio de seguidores a sus espaldas, cualquier riesgo parecía innecesario. Por ello tiene más mérito la aparición de *IL2 Sturmovik: Birds of Prey* para las grandes consolas Xbox 360 y PS3. Aún antes de que llegue a las tiendas ya se están oyendo las primeras críticas por llevar un juego de este tipo a las NextGen. Críticas que una vez se pruebe el juego desapareceran sin dejar rastro.

La guerra como nunca antes

Un simulador de aviones tiene que tener varias cosas para que sea un éxito.

En primer lugar los escenarios deben de ser amplios y ricos en detalles. En este caso, los escenarios están cuidados con el mayor de los lujos. Es increíble ver como las sombras aparecen en el agua, cómo el avión esta más iluminado o menos según la posición del sol,...

En segundo lugar, los aviones deben ser fieles a sí mismos. En esto sí que *IL2* se lleva la palma. Cada avión responde de manera diferente al pilotaje, en función de las características técnicas de cada uno. Además son tan parecidos a los reales que parecen auténticas maquetas en la televisión.

En tercer lugar, las batallas tienen que ser cruentas y meterte mucho en la acción. En este apartado destaca la inteligencia artificial del los aviones enemigos, que no te pondrán nada fácil derribarles. Podrás pasarte varios minutos para conseguir fijar el blanco en el avión que tienes delante. Además, podrás usar estrategias clásicas de aviación como camuflarte entre las nubes o hacer cambios de velocidad .

En conclusión, únicamente con lo que hemos visto ya estamos deseando tener el juego completo para enfrasarnos en la II Guerra Mundial como no habíamos hecho hasta ahora. No decepcionará a nadie, desde expertos en simuladores a jugadores amateur.

>Por Julio del Olmo



ATACA A TUS OBJETIVOS sin dudarlo.

LA VERSIÓN MULTIJUGADOR CON TUS AMIGOS TE DARÁ MUCHAS HORAS DE JUEGO

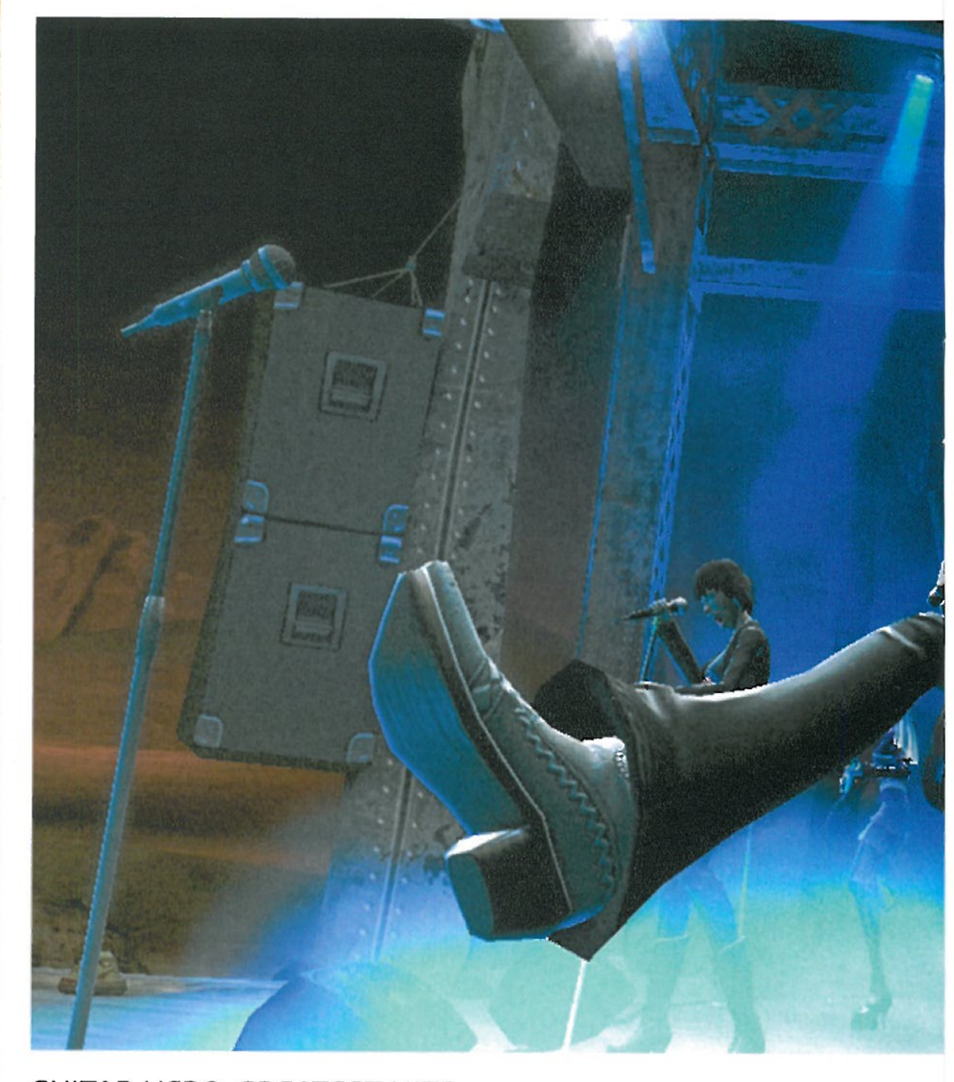


SOBREVUELA CIUDADES ALIADAS Y enemigas.

> Análisis

Nos metemos a fondo con los juegos del momento





GUITAR HERO: GREATEST HITS

ÉXITOS PARA TODA LA BANDA

Activision une en un título los mejores temas de las primeras entregas de GH, elegidos a votación popular

Tras la aparición de *Guitar Hero World Tour*, bateristas, cantantes y bajistas 'virtuales' de todo el mundo se han estado preguntando como sería interpretar algunos temas ya aparecidos en la saga, cuando ésta únicamente dedicaba su contenido a los guitarristas. Al fin, la incógnita se despeja con ***Greatest Hits***, una entrega minimalista (ahora explicaremos por qué) de la saga *Guitar Hero* que incluye los mejores 48 temas, elegidos por votación popular, de entre todos los disponibles en *GH, GH2, GH3, Rock The 80's* y *Guitar Hero Aerosmith*.

Versiones originales

Junto a la posibilidad de representar las canciones 'en grupo' o a través de diferentes instrumentos, una de las novedades más importantes de ***Greatest Hits*** es que incluye las versiones originales de algunos de los temas que, de forma original, habían sido versionados para el juego. Entre estos temas se



LA CLAVE ESTÁ EN usar bien las coberturas del escenario.

Osbourne o 'Message in a Bottle' de The Police. Eso sí, si te consideras un virtuoso de la guitarra y te sabías los temas incluidos en el juego de memoria, por suerte o por desgracia tendrás que aprendértelos de nuevo, ya que las combinaciones de botones y las rutinas rítmicas han cambiado casi totalmente.

Como hemos mencionado, *Greates Hits* es una entrega minimalista de la saga, ya que aunque incluye una buena cantidad de canciones no permite utilizar temas previamente descargados (a través del Bazar de Xbox Live o de la PlayStation Store de PS3), permite la selección de cualquiera de las canciones en 'partida rápida' desde el principio, sólo se ha incluido un personaje nuevo y el apartado artístico y visual de su modo historia se reduce a una lista de canciones y de estrellas conseguidas. A decir verdad, muchos hubiéramos preferido esperar unos meses para interpretar canciones 'repetidas' si se hubiera innovado en otros aspectos.

>Por Lázaro "Doc" Fernández



HASTA 8 JUGADORES, DOS bandas, podrán jugar on-line.



GRÁFICAMENTE, EL JUEGO ES idéntico a *GH World Tour*.

La ficha



GH: Greatest Hits

Desarrolladora: **Activision**
Editora: **Activision**
Lanzamiento: 25 de junio

Plataformas

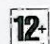


Idiomas

Voces  Textos 

TODOS LOS TEXTOS están perfectamente traducidos.

PEGI

www.pegi.info

Multijugador



8 HASTA OCHO PERSONAS podrán competir on-line, divididos en dos diferentes grupos.

Online

PLAYSTATION 3 Y XBOX 360 > Aunque no permite el uso de canciones descargadas, sí incluye modos de juego on-line **PS2 Y WII >** Como de costumbre, estas dos versiones no incluyen ningún tipo de opción para disfrutar a través de la red de redes.

Arriba y abajo



>TODAS LAS CANCIONES son versiones originales.
>GRANDES TEMAS PARA todos los instrumentos.

>NO INCLUYE NUEVOS instrumentos (físicos).
>NO PERMITE EL uso y descarga de canciones.

Interferencias





GUITAR HERO

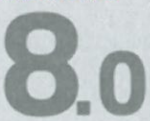


GUITAR HERO II



GUITAR HERO III

Las notas





EUROGAMER	7.0
IGN	6.3
MERISTATION	7.0
DIGITAL CHUMPS	6.6

UNA BUENA EXCUSA para tocar grandes clásicos de la saga con un instrumento que no sea la guitarra.

En la red

Página oficial **www.guitarhero.es**



FIGHT NIGHT ROUND 4

VICTORIA POR K.O.

player RECOMENDADO

Casi tres años después de la anterior entrega, Fight Night Round 4 llega dispuesto a convertirse en el mejor simulador de boxeo de la historia. Y sólo hay que echarle un ojo para verlo

Tras el fallido lanzamiento de *Facebreaker* durante el año pasado, EA Sports apuesta de nuevo por su saga más prestigiosa de juegos de boxeo y nos trae una nueva edición de *Fight Night*, que se muestra superior en todos los aspectos a su predecesor.

La nueva entrega mejora lo que vimos en *Round 3* al incorporar un modelado y unas animaciones de los personajes sencillamente brutales, llegando al detalle de ver cómo se estiran y se contraen los músculos de los boxeadores al golpearse. Las físicas y colisiones también son más reales, así como el detalle del desgaste físico de los contendientes al poder apreciar el sudor y el cansancio a medida que avanzan los rounds.

No falta tampoco la representación de las heridas y cortes que sufren los púgiles y será entre asalto y asalto cuando tengamos que recuperar las tres barras de nuestro personaje (sa-

Editor

CREA TUS PROPIOS LUCHADORES

Una de las grandes novedades del juego es su creador de luchadores. Como gran aliciente hay que mencionar la posibilidad de crear púgiles mediante fotografías capturadas con la cámara, o bien subir las desde vuestro ordenador a los servidores de EA y utilizarlas posteriormente en el juego para nuestros personajes editados. También se pueden compartir y descargar boxeadores con toda la comunidad de Fight Night vía online. ¿Has soñado con boxear con Rocky Balboa o Apollo Creed? Ahora puedes hacerlo...

EL ENTRENAMIENTO ES UNA parte fundamental de la carrera de un boxeador.

EL MOTOR GRÁFICO DEL JUEGO DE EA SPORTS ES SIMPLEMENTE ESPECTACULAR



LOS MEJORES ESTADIOS Y los boxeadores más famosos.

EL MEJOR SIMULADOR DE BOXEO QUE HEMOS VISTO JAMÁS

lud, energía y daño) mediante un nuevo minijuego, que aporta un toque estratégico a los combates.

El núcleo del juego vuelve a ser el modo carrera (ahora llamado Legacy Mode) que nos llevará a recrear la vida de un boxeador desde sus inicios hasta que cuelga los guantes, permitiéndonos jugar con uno de los boxeadores existentes o bien uno creado mediante un potente editor. Aparte de pelear, tenemos que mejorar los atributos físicos y técnicos del boxeador a través de los entrenamientos (seis en total) y escalar posiciones en el ranking, sin descuidar nunca nuestra popularidad.

La jugabilidad es una evolución de la vista en la anterior entrega y nuevamente pasa por el golpeo mediante el stick derecho, algo que requiere un tiempo de adaptación pero que, tras ese periodo, demuestra ser muy eficiente.

Lamentablemente, uno de los fallos del juego es que nos llega íntegramente en inglés (tanto voces como textos) aunque por el tipo de producto tampoco representa un gran problema. En resumen, podemos decir que *Fight Night Round 4* es el mejor simulador de boxeo que hemos visto jamás y un juego imprescindible en vuestras estanterías, y más teniendo en cuenta los escasos lanzamientos de estos meses de verano.

› Por Javier Artero

Licencias reales

LEYENDAS DEL BOXEO

Como es habitual en los juegos deportivos de EA Sports, nos encontramos con un montón de luchadores reales (más de 40) entre los que se encuentra por primera vez el gran Mike Tyson. Algunas de las leyendas que se incluyen son: Muhammad Ali, Thomas Hearns, Marvin Hagler, Sugar Ray Robinson, Pernell Whitaker, Ray Leonard, Jake LaMotta, Julio César Chavez, Lennox Lewis, Joe Frazer, Roberto Duran, Tommy Morrison o George Foreman entre otros.

La ficha

Fight Night Round 4



Desarrolladora: **EA Canada**
Editora: **Electronic Arts**
Lanzamiento: 2 de Julio
Precio: 69,95€



Plataformas



Idiomas

Voces  Textos 

COMPLETAMENTE EN INGLÉS

PEGI



www.pegi.info

Multijugador



2 COMO EN TODO combate de boxeo, dos personas pueden combatir al mismo tiempo.

Online

EN LOS MODOS online podrás ascender con tus luchadores en los distintos rankings e incluso pelear por los cinturones de campeón de cada categoría. Los combates son fluidos y sin ralentizaciones. Está prevista una actualización para golpear con los botones

Arriba y abajo

› EL MEJOR JUEGO de boxeo
› EL MEJORADO MODO carrera

› EL IDIOMA
› EL CONTROL NO gustará a todos

Interferencias



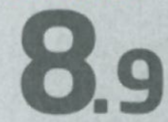

FIGHT NIGHT R 3


FACE-BREAKER


PRIZE-FIGHTER

Las notas

8.9

 MERISTATION	8.5
GAMESPOT	8.0
VANDAL	8.5
IGN	8.8



UN JUEGO EXCELENTE. Imprescindible para los fans del boxeo y muy recomendable para el resto.

En la red

Página oficial **http://fightnight.easports.com**

THE CONDUIT

EL MANDO DE LA WII YA SABE SER PISTOLA

Los aliens y tus colegas dicen que a esto de los tiros se juega mejor con dos palancas. Coge el Wiimote y explícales lo que se puede hacer con un puntero a base de tiros en mitad de la frente.

Poniéndolo al lado de las superproducciones de tiros HD, quizás *The Conduit* no aguante el tipo en apariencia o renombre, pero este novato es capaz de hacerlas enrojecer cuando pone sobre la mesa su refinado sistema de control. Si ya nos ceñimos a Wii y la inexplicable poca competencia que encuentra, es fácil que se convierta en tu FPS favorito para la consola.

A *The Conduit* le da igual que sus padres no vengan de una familia acostumbrada a los disparos en primera persona, no le importa lo que los demás no hacen en Wii por vagos y no se achanta cuando le señalan sus carencias, porque confía en sí mismo y en que hay muchos jugadores que lo respetarán y disfrutarán. Te podrás reír de su mecánica anticuada o de su diseño horterilla, y cuando quieras meterte con él, te darás cuenta de que ya te ha enganchado y querrás coser con plomo y láser sus escenarios de cartón -y de paso a tus rivales, virtuales o humanos-.

Mira el recuadro para ajustar tu control (o



Pulso bajo control

AJUSTA EL CONTROL A TU GUSTO

El control por defecto es algo "light", prueba así y verás: Ángulo muerto 140x120, sensibilidad del cursor 50, velocidad en carrera 90 y de giro 38. Y nos dejamos opciones como la interfaz translúcida recolocable o el ajuste de relación 1:1 de la mirilla.



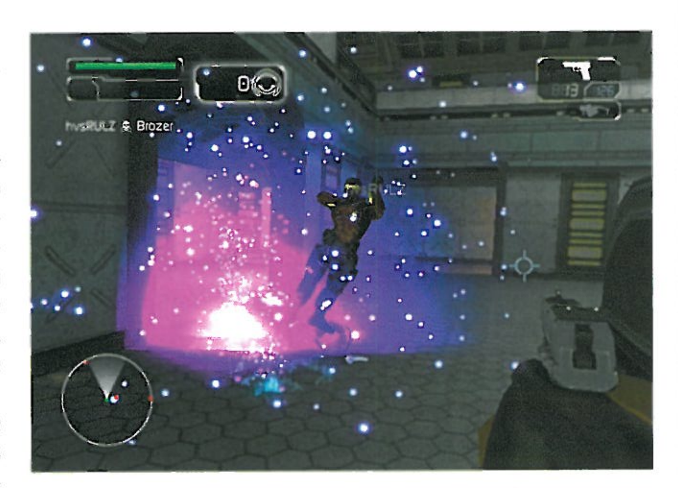
Tecnología de mayores

BUENOS GRÁFICOS, MODOS ONLINE Y CHAT DE VOZ

Aunque no va muy fino en diseño, The Conduit es una declaración de intenciones en el asunto tecnológico. Casi se nos olvidaba que en Wii también se pueden hacer efectos majos con los relieves, las partículas y la iluminación, y aún así no han tocado su techo. Por otro lado, implementar un sistema online con variedad de modos de juego para hasta una docena de tíos, usando el chat de voz, y que vaya más o menos bien en la Nintendo Wi-Fi Connection, es una labor encomiable.

personalízalo a tu gusto, aquí hay para aburrir) y descubrirás un ejemplo de hasta dónde pueden llegar los FPS en Wii. Verás cómo tu pulso afecta a la precisión, cómo la vista gira a toda velocidad y no se atasca cual *Red Steel*, cómo se van sucediendo los "cholazos" o cómo te lo crees cuando sales de una cobertura lanzando una granada con la mano izquierda y limpiando el humo con tu pipa, en la derecha. Créenos cuando te aseguramos que conjuga lo mejor de los mandos y los ratones, y reza para que se copie indiscriminadamente y llene la consola de juegos con este control.

A lo mejor ese dominio de tus armas se queda grande para la panda de cenutrios de la que te harás cargo durante la campaña. Las hordas de alienígenas acorazados y soldados corrompidos se agolparán sala





CONJUGA LO MEJOR DE LOS MANDOS Y LOS RATONES. REZA PARA QUE SE COPIE MUCHO

tras sala esperando tu jarabe de palo, con la única estrategia de "cuantos más malos seamos, más tiros le acertarán a Ford". Pero tú, Ford, eres muy macho, y como en los FPS de antaño te dejarás de paseos complejos, puzles o tácticas de cobertura avanzada: ve haciéndote con las mejores armas enemigas y avanza sin piedad hasta que te agobien, momento de buscar algún rincón evidente. Sólo sufrirás en un par de momentos-infierno, pensados para que no te atrevas a tachar al juego de FPS casual, y sudes para refinar tu habilidad, que ya te darán caña en línea.

No hay mucho más. La diversión está en ese control genial y en el sabor a shooter clásico, con algunas buenas referencias a joyas como *Perfect Dark*, un conjunto de armas variado y un intento de innovación llamado "El ojo que todo lo ve" que se podía haber exprimido más, pero que se queda en la curiosidad. Al final, esta previsible película de aliens es capaz de abducirte más de lo que esperabas, incluso sigue una buena trama, por mucho que en juego se repita y creas que sigues siempre en el mismo nivel. Ahí entra en juego ese completísimo modo online, para corroborar a este atrevido *The Conduit* como una necesaria demostración de que con poco estilo y recursos se pueden ofrecer en Wii mil y una características que las compañías grandes no han querido. › ***Por David Caballero***



La ficha

The Conduit



Desarrolladora: **High Voltage Software**
Editora: **Sega**
Precio: **49,95 - Edición especial: 59,95**
Lanzamiento: 10 de julio de 2009

Plataformas



Idiomas

Voces  Textos

FALTAN LAS VOCES. No olvides activar los subtítulos.

PEGI

16+ PEGI ONLINE www.pegi.info

Arriba y abajo

›EL ONLINE CON WiiSpeak.
›EL TRABAJO EN manejo y tecnología.

›CAMPAÑA ALGO CANSINA.
›DISEÑO ARTÍSTICO UN poco flojo.

Interferencias


PERFECT DARK


COUNTER STRIKE


V

Las notas

8.0

EEUU	
IGN	8.6
REVOGAMERS	8.0
MERISTATION	7.5

ES EL VERDADERO comienzo de Wii en el género de los shooters de primera línea.

LA OSCURIDAD HA VUELTO

Dos años despues del éxito de Overlord llega a las tiendas su secuela. Más oscuridad, destrucción, maldad y esbirros al servicio de los muchos fans de la saga, y es que ser malos nos sienta tan bien...

Quien dijo aquella frase de "segundas parte nunca fueron buenas" debería estar ya cosiéndose la boca. *Overlord 2*, la secuela del título que llegó a las tiendas hace dos años, ha tirado por tierra el tópico.

Por un lado, nada ha cambiado. La historia nos sitúa varios años después de la primera entrega. Debemos vencer a todo un ejército cuyo objetivo no es otro que acabar con todo el mundo de la magia. Para ello contaremos con el hijo de Overlord, llamado Overlad. En primer lugar, Overlad deberá demostrar estar a la altura de su padre en una serie de pruebas a las que los esbirros le someterán para probar sus aptitudes como Señor del Mal. Una vez controles los movimientos básicos, tus esbirros te mostrarán todos sus respetos y comenzarán a servirte allá por donde vayas.

Los escenarios son, además, un factor diferencial y destacado del juego. Cuidados hasta el mínimo detalle, podremos vernos en tierras nevadas, tropicales o en algunas ciudades del Imperio.



Uno para cada cosa

ESBIRROS

Son los protagonistas del juego, con el permiso del Señor del Mal, Overlad. Los hay de diferentes tipos y cada uno desempeña un papel distinto en la misión de salvar al mundo de las criaturas mágicas del poder del Imperio. En primer lugar los *parduzcos* son apropiados para la lucha cuerpo a cuerpo por su resistencia. Los *bermejos* controlan el fuego como nadie. Los *viridios* son buenos escondiéndose para atacar por sorpresa, además de ser inmunes al veneno. Y los *zarcos* son buenos nadadores e inmunes a la magia. Uno para cada cosa y todos geniales.



PODRÁS USAR A LOS lobos para que monten tus esbirros y así hacerlos más peligrosos.



Enemigos

EL IMPERIO CONTRA LA MAGIA

La magia, tal y como se la conoce, está en peligro. El Imperio, un tipo de ejército similar al de los romanos, anda en busca y captura de todos los seres mágicos del mundo. Los buscan, capturan y encierran sin motivo aparente. Overlad será el encargado de evitarlo para que el mundo de la magia pueda seguir vivo. Además del ejército del Imperio, deberás luchar contra una especie de piratas hippies que te darán algún quebradero de cabeza.

La ficha



Overlord 2

Desarrolladora: **Triumph Studios**
Editora: **Codemasters**
Precio: **59,99**
Lanzamiento: 26 de junio



Plataformas





Idiomas

Voces  Textos 

COMPLETAMENTE DOBLADO AL castellano.

PEGI



www.pegi.info

Arriba y abajo

- > TODOS LOS RECURSOS de los esbirros.
- > EL ESPECIAL HUMOR del juego.
- > DESTRUCCIÓN, DESTRUCCIÓN Y destrucción.
- > VENDRÍAN BIEN MÁS puzzles.

Interferencias





OVERLORD DARK LEGEND — OVERLORD MINIONS — OVERLORD

Las notas

8.7



MERISTATION	8.0
3D JUEGOS	7.6

UNA SEGUNDA PARTE a la altura de su predecesora. Nos encantan los esbirros.

PODRÁS REALIZAR MUCHAS MÁS ACCIONES EN ESTE MUNDO MÁGICO LLENO DE MALDAD

Como en la primera entrega, la destrucción es el punto fuerte del juego y una de sus principales mejoras. Ahora podrás destrozar todo cuanto te encuentres en tu camino, encontrando recompensas por ello en un buen número de casos.

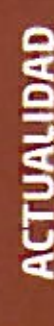
Otra de las novedades es la capacidad de interrelacionarse con los esbirros hasta el punto de ponerles nombres. Además, cuando mueran por el camino podrás enterrarlos en un Cementerio de Esbirros, que es una de las curiosidades de este entrega.

En cuanto a los controles, pocos cambios. Seguirás enviando a tus secuaces a hacer el trabajo sucio cuando no quieras ponerte en peligro. Aunque también podrás atacar tu mismo a todos los rivales que te encuentres en el camino.

Un juego de acción, rol y estrategia con un estilo propio e inimitable. Humor "made in *Overlord*" sumado a una historia diferente. Además, una jugabilidad apropiada hacen de *Overlord 2* más que una digna secuela, la convierten en un juegazo que entusiasmará a los fans de la saga y engánchará a todos aquellos que se acerquen por primera vez. Una lástima que lo esbirros solo existan en el juego.

› *Por Julio del Olmo*





¿A QUIÉN VAS A LLAMAR?

Después de unos meses de oscuridad, de una supuesta cancelación y de pasar por mil manos, el proyecto de Terminal Reality llega al fin a buen puerto

Primero fue un rumor, luego se confirmó su desarrollo de forma oficial y, poco más tarde, Activision congeló el proyecto tras la adquisición de Vivendi Universal. Atari recuperó lo que quedaba de *Los Cazafantasmas* y, finalmente, tampoco pudo sacar el proyecto adelante. Menos mal que Sony acudió al rescate de Venkman, Stantz, Egon y Winston; al rescate de aquella banda sonora de Ray Parker Jr., y de los característicos efectos de sonido; de ese argumento con elementos de acción, comedia y cine de terror... Y es que el juego de Terminal Reality es todo lo que fueron las dos películas de los 80 y mucho más.

Un argumento 'de película'

Como hemos dicho, *Los Cazafantasmas* tiene todo lo necesario para triunfar entre los seguidores de las dos películas, incluyendo un increíble guión a cargo de los guionistas originales, ayudados por Harold Ramis y Dan Aykroyd que, por supuesto, también han puesto sus voces al juego (que podrás escuchar dobladas o en versión original). En el título de Terminal Reality, el jugador encarnará a un quinto cazafantasmas que pasará por un brevísimo periodo de aprendizaje y adaptación. Antes de que te lo esperes, estarás colgando de la fachada de un rascacielos, intentando acabar con Stay Puft, el gigante de marshmallow de la primera parte. Y es que aunque el argumento está muy bien construido y la acción transcurre dos años después de Cazafantasmas 2, Terminal Reality y los guionistas del juego no han desaprovechado la oportunidad de rescatar lo mejor de las películas para su juego: los chistes de

TÚ DECIDES CÓMO Y CON QUÉ ARMAS QUIERES ATRAPAR A LOS FANTASMAS

ESTAS "VIKINGAS" SÍ QUE son Fantasmas de la Ópera y no aquél de la máscara.


TENDRÁS QUE JUNTAR LOS rayos en algunos momentos para acabar con tus enemigos.


A MEDIDA QUE AVANZAS en el juego tendrás acceso a nuevas armas e ítems.

Motor gráfico
LA GENERACIÓN ADECUADA

Después de disfrutar de los primeros compases del juego y comprobar hasta donde llega el detalle de su motor gráfico, estamos convencidos de que la generación actual es la única que puede albergar un título de sus características. Los efectos especiales no tienen nada que envidiar a los de las películas (si no los superan) y su espectacular motor físico te permitirá tirar, chamuscar y destruir todos y cada uno de los pequeños elementos presentes en el entorno.


EN OCASIONES, VIAJARÁS A dimensiones paralelas.


¡NO CRUCÉIS LOS RAYOS, no crucéis los rayos!

Venkman, Stay Puft, La Dama Gris (la bibliotecaria de la primera peli), y por supuesto, las mochilas de protones.

Ajustadísima jugabilidad

Como era de esperar, todo en el juego ha de responder a un guión muy estricto, por lo tanto, su desarrollo es muy lineal; lo sorprendente es que los chicos de Terminal Reality se las han apañado para hacernos olvidar los eventos 'guionizados' y la repetición de enemigos a través de un original y, en cierto modo, libre, sistema de caza y captura de fantasmas. Al igual que en la película, tendrás que disparar con tu cañón de protones al fantasma en cuestión (mientras destruyes todo en el escenario) hasta agotarlo. Después, tendrás que lanzar una trampa (todo de forma manual) y, por último, usar un rayo tractor para encerrar al fantasma, algo que gana en diversión y espectacularidad si decidimos hacerlo a través del sensor de movimientos del Sixaxis.

Sonido, guión, personajes... todo en *Los Cazafantasmas* está hecho para enamorar a cualquier fan de la película, pero sin dejar de ser un juego de lo más original, variado y divertido.

› *Por Lázaro "Doc" Fernández*


STAY PUFT SERÁ UNO de los primeros jefes del juego.

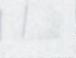
La ficha
Los Cazafantasmas



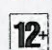

Desarrolladora: **Terminal Reality**
Editora: **Sony C. E.**
Precio: **PS3: 59,95€ PS2: 29,95€**
Lanzamiento: 25 de junio



Plataformas


Idiomas

Voces  Textos 

EL DOBLAJE ES de grandísima calidad.

PEGI

12+

www.pegi.info

Arriba y abajo



› SU GUIÓN ES como el de las películas.
› EL SISTEMA DE control es de lo más acertado.
› INCLUYE MODOS ON-LINE para cuatro personas.
› SU DESARROLLO PUEDE llegar a ser algo lineal.

Interferencias


C.F. (8 BITS)


C.F. (LA PELÍCULA)


GEARS OF WAR

Las notas

8.7



1UP	8.3
EUROGAMER	9.0

SE HA HECHO esperar, pero al fin tenemos un "juegazo" digno de la saga cinematográfica.

HARRY POTTER, APRENDIZ DE MAGO

Con motivo del estreno de la nueva película del mago más famoso del mundo, llega a las tiendas el videojuego que nos hará sentir el poder de la magia en nuestras propias manos.

Podrá gustarte el personaje de Harry Potter o no, pero es indudable que es uno de los más conocidos del mundo tanto de la literatura, como del cine, y por supuesto, de los videojuegos.

Harry Potter y el Misterio del Príncipe Mestizo es una aventura trepidante, que nos enganchará desde el principio del juego. Los grandes escenarios que nos ofrece Hogwarts serán el centro de nuestra historia, en la que deberemos prepararnos para la inminente batalla contra el malvado Voldemort. Además, encontraremos una serie de giros inesperados en la historia que dejaran a los aficionados a las historias de J.K. Rowling pegados a la silla.

Como es de esperar, deberás controlar a Harry Potter a lo largo del relato. Entre los principales objetivos de nuestro personaje en el juego se encuentran desde guiar a nuestro equipo de quidditch hasta la victoria hasta realizar todo tipo de pociones mágicas. También deberemos combatir en un buen número de duelos

Controles Wii

¿WIIMOTE O VARITA MÁGICA?

Los controles de Nintendo Wii son sin duda innovadores. Pese a que pensamos que para ciertos juegos quizás no sean muy apropiados, el caso de *Harry Potter y el Príncipe Mestizo* es bien distinto. En esta ocasión, difícilmente se nos podrían ocurrir unos controles más intuitivos y apropiados que el Wiimote y el Nunchuk. Utilizarás tu mando a modo de varita mágica en la mayoría de ocasiones, aunque también será una escoba mágica en los partidos de quidditch o una cuchara para remover tus pociones mágicas.



PODRÁS HACER UN MONTÓN DE TRUCOS PROPIOS DEL MAGO POTTER CON EL USO DE WIIMOTE



NICK CASI DECAPITADO TE será de gran ayuda cuando te pierdas en Hogwarts.



COMO CAPITÁN DE TU EQUIPO DE QUIDDITCH DEBERÁS ATRAPAR LA SNITCH

mágicos tanto contra amigos, por diversión, como contra enemigos, por nuestra propia supervivencia.

Sin duda, los controles de Wii son un acierto para este juego. Todos los trucos de magia se realizan con distintos movimientos del Wiimote, lo que nos hace mucho más partícipes de los propios gestos que Harry Potter hace en estas, y en el resto de aventuras.

Aparte de los duelos mágicos, los partidos de quidditch y las pociones, a lo largo del juego deberás solucionar algunos puzzles que te harán pensar un poco.

Quizás se trate de un juego algo escaso para cualquier otra plataforma, ya que la historia se limita a unas pocas acciones que se repetirán una y otra vez. Sin embargo, al tratarse de Wii, este adquiere otra dimensión. La posibilidad de realizar los diferentes trucos de una forma intuitiva, como si el Wiimote fuera tu propia varita mágica, le dan un valor al juego mucho mayor.

Los aficionados de la saga lo disfrutarán especialmente, aunque no sólo está destinado a ellos. La fluidez de la historia hará que cualquiera pueda sentirse como el joven mago a lo largo de Hogwards, la escuela de jóvenes hechiceros tocada por las manos del destino. ¡Petrificus Totalus!

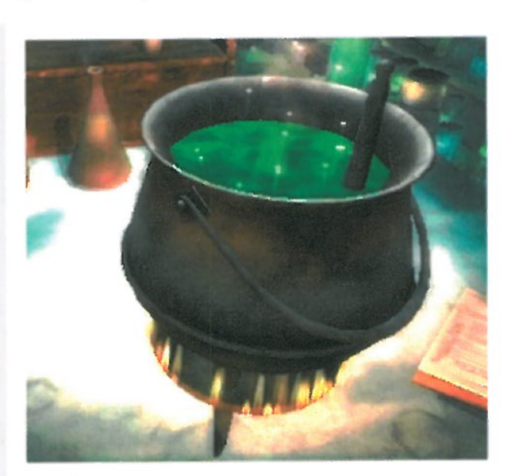
› *Por Julio del Olmo*

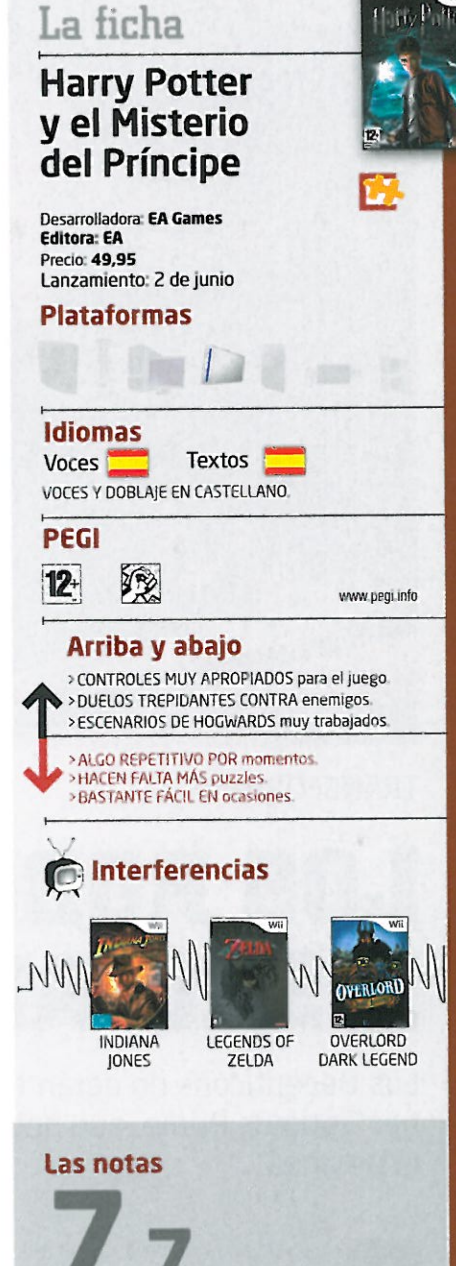


Pociones mágicas

PASARÁS BASTANTE TIEMPO DELANTE DEL CALDERO Y LOS FOGONES

Harry Potter se ha convertido en un alumno ejemplar de la clase de pociones gracias a un misterioso libro que encuentra por casualidad. En él descubrirá una serie de anotaciones que ayudarán al jóven mago a hacer los brebajes con soltura. Haciendo uso de tu Wiimote y tu Nunchuk deberás realizas un montón de pócimas.





La ficha

Harry Potter y el Misterio del Príncipe

Desarrolladora: **EA Games**
Editora: EA
Precio: **49,95**
Lanzamiento: 2 de junio

Plataformas

Idiomas

Voces Textos

VOCES Y DOBLAJE EN CASTELLANO.

PEGI

12+

www.pegi.info

Arriba y abajo

› CONTROLES MUY APROPIADOS para el juego.
› DUELOS TREPIDANTES CONTRA enemigos.
› ESCENARIOS DE HOGWARDS muy trabajados.

› ALGO REPETITIVO POR momentos.
› HACEN FALTA MÁS puzzles.
› BASTANTE FÁCIL EN ocasiones.

Interferencias

INDIANA JONES | LEGENDS OF ZELDA | OVERLORD DARK LEGEND

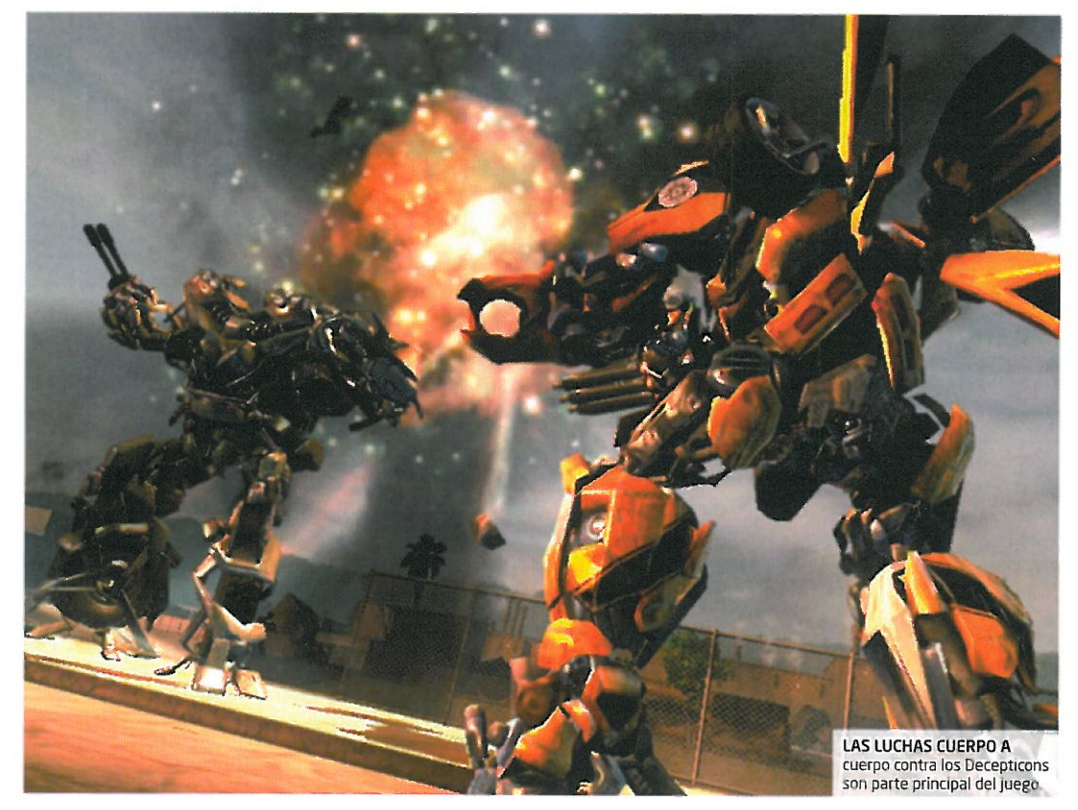
Las notas

7.7

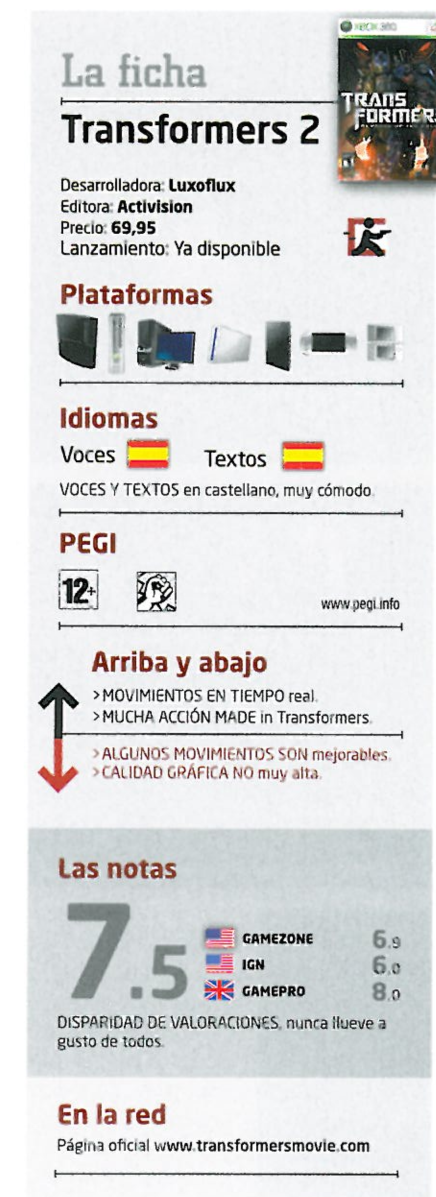
JUEGO INTERESANTE Y entretenido para seguidores de la saga de Harry Potter.

En la red

Página oficial **www.harrypotter.warnerbros.com/**



LAS LUCHAS CUERPO A cuerpo contra los Decepticons son parte principal del juego.



La ficha

Transformers 2

Desarrolladora: **Luxoflux**
Editora: **Activision**
Precio: **69,95**
Lanzamiento: Ya disponible

Plataformas

Idiomas

Voces Textos

VOCES Y TEXTOS en castellano, muy cómodo.

PEGI

12+

www.pegi.info

Arriba y abajo

> MOVIMIENTOS EN TIEMPO real.
> MUCHA ACCIÓN MADE in Transformers.
> ALGUNOS MOVIMIENTOS SON mejorables.
> CALIDAD GRÁFICA NO muy alta.

Las notas

7.5

GAMEZONE	6.9
IGN	6.0
GAMEPRO	8.0

DISPARIDAD DE VALORACIONES, nunca llueve a gusto de todos.

En la red

Página oficial www.transformersmovie.com

TRANSFORMERS 2

LOS ROBOTS VIENEN A SALVAR LA TIERRA

Los Decepticons no darán tregua a unos Transformers, liderados por Optimus Prime, que deberán salvar al mundo. Son la última esperanza.

La llegada a la gran pantalla de la segunda parte de Transformers nos trae de la mano el juego ambientado en la misma. *Transformers 2: La Venganza de los Caídos* es un título de acción trepidante, donde los Autobots deberán hacer frente a los Decepticons para poder salvar a la civilización.

El anterior título de la saga nos dejó bastante fríos. La lentitud de movimientos de los Autobots, unido al gran número de pequeños fallos que rodearon al juego, no hacían que pusiéramos grandes esperanzas en este título. Sin embargo, ha saltado la sorpresa. La mayoría de errores que lastraron al anterior han sido bien corregidos, dando a esta segunda entrega un aspecto mucho mejor. La historia se sigue correctamente, los controles son sencillos e intuitivos, las ambientaciones están cuidadas al detalle y los movimientos, esta vez sí, son en tiempo real. Si a estos detalles le unimos una trama al más puro estilo Transformers, nos encontramos con un juego bastante interesante.

Los clásicos Autobots, que tantas veces hemos visto por la tele, obedecerán ahora nuestras órdenes. Optimus Prime, Ironhide... Si te gustaba verlos, vas a alucinar cuando los controles. Unos personajes así merecían un videojuego a su altura.

> *Por Julio del Olmo*

OPTIMUS PRIME, IRONHIDE... TODOS LOS CLÁSICOS TRANSFORMERS



EL DISEÑO DE LOS robots es de lo más atractivo del juego. Y verles meter estopa también.



CONQUISTA Y COMERCIA EN PLENO SIGLO XV

Enncontrar un título de estrategia de es todo un reto. Aquí estamos para hablar de una de esas excepciones, un título 'come neuronas'

Todos los seguidores de la serie *Anno* saben qué encontrarán en cada uno de sus títulos. Ubisoft amplía su último capítulo, 1701, transportándonos a Oriente en 1404. Allí, Lord Richard Northburg tendrá que buscar la cura para el emperador moribundo, al otro lado del mundo todavía sin explorar.

En seguida nos veremos inmersos en multitud de tareas que atender de construcción, desarrollo, crecimiento de población, establecimiento de rutas comerciales y de suministros... Eso hasta que tu colonia 'marche sola', momento en que empezarás a preocuparte de las relaciones diplomáticas o el combate. La profundidad y la riqueza de este título son inmensas, y aunque tiene dosis de 'acción', no se la echa de menos cuando ésta acaba. Y eso, para el que suscribe, es casi un milagro.

Además de la campaña central, el juego ofrece seis escenarios (Elector, Maestro Constructor, Diplomático, General, Imperator y Maestro del Gremio) enfocados a potenciar cada una de estas virtudes. De propina, 'La Partida Continúa' es un modo que elimina restricciones de tiempo para que construyas tu imperio a tu antojo. Todo con un acabado gráfico estupendo muy bien optimizado. Eso sí: merece muy mucho la pena verlo en acción con una buena tarjeta gráfica. ¿Las pegas? Aporta pocas novedades respecto a capítulos anteriores de la serie, y su opción multijugador es casi inexistente. Y eso, en los tiempos que corren...

› *Por José María Rodríguez*



LOS CAMPOS DE JUEGO están cuidados hasta el más mínimo detalle.



EL PRECIOSISMO GRÁFICO DE las ciudades es para alucinar.

La ficha

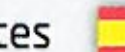


Anno 1404

Desarrolladora: **Related Designs**
Editora: **Ubisoft**
Precio: **59,95 €**
Lanzamiento: Ya a la venta



Plataformas

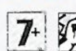


Idiomas

Textos — Voces

EL JUEGO ESTÁ totalmente en castellano.

PEGI



www.pegi.info

Edición coleccionista

EL COFRE DE madera incluye una brújula, un libro de arte con 48 páginas, una bolsa con 6 semillas de almendra, un póster y un DVD.



Las notas

8.0

UN ESPECTACULAR JUEGO de estrategia, especialmente recomendado para los que gustan más del comercio, de la diplomacia, la construcción...

En la red

Página oficial www.anno.ubi.com



LOS CAMPOS DE JUEGO están cuidados hasta el más mínimo detalle.

TIGER WOODS PGA TOUR 10

CONSIGUE TU PROPIO "HOLE IN ONE"

Un año más contamos con la presencia del juego de golf por excelencia. Mantente bajo el par del campo.

No hay año que no tengamos en las tiendas uno de esos juegos que ya podríamos considerar un clásico: *Tiger Woods PGA Tour*. Este año no podía ser una excepción y ya podemos disfrutar del mejor juego de golf.

De la mano del jugador más famoso del mundo, Tiger Woods, podrás llegar a ser un profesional sin moverte del sofá. Esta décima entrega del clásico cuenta con un nuevo 'modo carrera', donde deberás luchar por llegar a ser el número uno mundial. Si lo que te apetece es un partido rápido también podrás jugar 18 hoyos rápidos. Además, en esta edición se incluyen minijuegos muy entretenidos con los que podrás practicar y así mejorar todos tus golpeos.

En cuanto a los campos, nos han dado una grata sorpresa, ya que están cuidados hasta el mínimo detalle, dando un aspecto gráfico muy bueno al título. También podremos apreciar esta riqueza de detalles en los propios golfistas que podremos seleccionar, todos ellos profesionales del circuito de la PGA.



MEJORARÁS TU GOLPEO SEGÚN vayas haciendo hoyos hasta convertirte en un experto. Así que practica sin parar.

La jugabilidad es sencilla e intuitiva, lo que hará que des buenos golpes pronto. De esta forma tu progresión será rápida y pronto podrás competir contra los mejores del mundo. Se espera que se convierta, un año más, en el juego de golf de referencia. Cierta es la escasez de juegos de este tipo en las tiendas pero aún así es el mejor por méritos propios. Y que nunca nos falte... Prepárate para ser el mejor del circuito.

› *Por Julio del Olmo*



La ficha

Tiger Woods PGA Tour 10

Desarrolladora: **EA Tiburon**
Editora: **EA Sports**
Precio: **66,90 €**
Lanzamiento: Ya a la venta

Plataformas

Idiomas

Textos

EL JUEGO ESTÁ traducido al castellano.

PEGI

3+

www.pegi.info

Arriba y abajo

› JUGABILIDAD SENCILLA E intuitiva.
› CAMPOS DE JUEGO muy bien hechos.
› ALGUNOS FALLOS DE cámara.
› EL MODO CARRERA podría ser mejor.

Interferencias

TIGER WOODS 09
CUSTOM-PLAY GOLF 2009
PANGYA FANTAS Y GOLF

Las notas

8.0

MERISTATION 8.0
IGN 8.3

UN CLÁSICO QUE introduce mejoras siempre es digno de buena nota.





LA MECÁNICA ES SIMILAR a la que se usaba con los bongos.

DONKEY KONG JUNGLE BEAT

ÁBRETE PASO AL RITMO DE LA JUNGA

Donkey Kong llega a Wii con un plataformas que ha sabido envejecer con los años como el buen vino

Jungle Beat, el juego de GameCube, llega a un precio reducido y con un control perfectamente adaptado a las capacidades del mando de Wii. Moveremos a Donkey con el joystick del nunchuk y saltaremos con el botón A. El resto de acciones estarán asignadas a agitar los mandos. Y partiendo de estos controles tendremos que recorrer un buen puñado de niveles que se nos harán bastante cortos, llevando la duración del juego a poco más que 5 horas. El gran atractivo de este juego es recolectar plátanos de formas imposibles, para así sumar bonificaciones que al final del nivel nos darán más plátanos, que a su vez nos darán medallas en función de la cantidad que hayamos recolectado, y que a su vez nos desbloquearán nuevos mundos y niveles para seguir explorando.

A parte se le ha dado un lavado de cara al título, para ofrecerlo, si se desea, con una resolución panorámica y con reescalado progresivo, con lo cuál el juego luce bastante más nítido. Por si fuera poco, se han añadido extras respecto a la versión original, como nuevos niveles, y se han remodelado los antiguos para hacerlos más accesibles a los controles de Wii.

Un genial plataformas que mantiene toda la frescura y al cuál sólo se le puede achacar el ser demasiado corto.

>Por José Luis Villalobos



A GOLPE DE WIIMOTE y nunchuk atravesamos la selva.

La ficha

DK Jungle Beat



Desarrolladora: **Nintendo**
Editora: **Nintendo**
Lanzamiento: Ya disponible

Plataformas

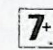


Idiomas

Textos 

CON LAS GRACIAS típicas del personaje de Nintendo

PEGI

www.pegi.info

New Play Control

DENTRO DE LA línea de adaptación de juegos de GameCube a Wii, ya hemos podido disfrutar de *Mario Tennis* y las dos primeras entregas de *Pikmin*.

Diseño

¡QUÉ NIVEL!> TANTO el diseño de niveles como el diseño de los personajes nos seguirán dejando con la boca abierta. No obstante detrás de este título se encuentra el aclamado estudio que después llegó a desarrollar *Mario Galaxy*.

Arriba y abajo

- >GRAN ADAPTACIÓN DE los controles.
- >MANTIENE LA FRESCURA visual.
- >DEMASIADO CORTO.
- >NO FUNCIONA CON el mando de GC, ni los bongos.

Controles

UNA PENA> UNA de las cosas que hacía a aquel juego de GameCube tan especial era que además de poder manjarlo con el pad original de GC, existía un periférico consistente en unos bongos que le aportaban un especial atractivo al juego por su dinamismo.



Concurso> Sorteamos 5 copias de Donkey Kong Jungle Beat para Wii. ¿Quieres llevarte una a tu casa?' Pues manda un mensaje SMS al 5549 con el texto MP DONKEY (Precio de SMS: 1,2 € IVA no incluido).

Las notas

7.8

IGN	8.4
MERISTATION	7.5
NGAMER UK	8.0

UNA GENIAL ADAPTACIÓN del título de Game Cube con el fallo de no soportar los bongos.

En la red

Página oficial www.donkeykong.com


ESCENARIOS EN 2D Y personajes 3D se combinan.

KLONOA: DOOR TO PHANTOMILE

UN GRAN CLÁSICO DE LAS PLATAFORMAS

Más de diez años después de salir en Playstation, Klonoa luce mejor que nunca, esta vez para Wii

Klonoa vuelve al panorama de las consolas de sobremesa con una entrega para Wii que recoge todo lo mejor de la esencia de los juegos de plataformas, ofreciendo de nuevo todo lo que le convirtió en su día en un título casi de culto. *Klonoa* apuesta por un sistema sencillo en el que nos tendremos que bastar tan sólo con dos botones, uno para saltar y otro para atacar. El resto lo hace el diseño de niveles y la gran cantidad de plataformas que encontraremos. Recorreremos desde escenarios en los que tendremos que avanzar en horizontal, así como torres en espiral en las que nuestro avance será frenético y vertical. En definitiva, un festival de saltos, precipicios, y algún que otro secreto que tendremos que buscar a lo largo de los diferentes niveles.

En el apartado gráfico, *Klonoa* sorprende por su diseño en unos niveles que se desarrollan en 2D y en los que encontraremos a todos los personajes completamente tridimensionales. Quizá pequen de falta de polígonos, y de animaciones un poco escasas e insuficientes.

¿Las pegas? Es un título relativamente corto y fácil, y aunque los más veteranos puedan sentir cierta nostalgia al jugar a este título al encontrar en el un plataformas puro y duro de toda la visa, si que es cierto que en general echaremos en falta algo más de reto. Por otro lado el corte infantil que se le imprime desde sus primeros compases puede echar para atrás a más de uno. Pero salvo por estas pequeñeces, tenemos ante nosotros un gran plataformas que representa todo lo mejor de su género y que si le damos una oportunidad nos enganchará de principio a fin.

>Por José Luis Villalobos


LA MECÁNICA SENCILLA DEL juego lo hace muy adictivo.


LA IDENTIDAD INFANTIL NO debe llevar a engaños. Es genial.



La ficha

Klonoa

Desarrolladora: **Namco Bandai**
Editora: **Atari**
Precio: **39,95€**
Lanzamiento: Ya disponible

Plataformas

Idiomas

Voces Textos

DOBLADO A TRES idiomas, uno el castellano.

PEGI

3+ www.pegi.info

Más que plataformas

RESUELVE PUZZLES> No todo será correr y saltar, también nos encontraremos pequeños puzles que tendremos que resolver para poder seguir adelante con nuestra aventura a través de los diferentes escenarios.

Arriba y abajo

>UN GRAN DISEÑO artístico y de niveles
>ENGANCHA COMO LOS de antaño.

>DEMASIADO CORTO
>JEFES FINALES MUY fáciles

Interferencias

SUPER PAPER MARIO · BLINX · MYSIMS KINGDOM

Las notas

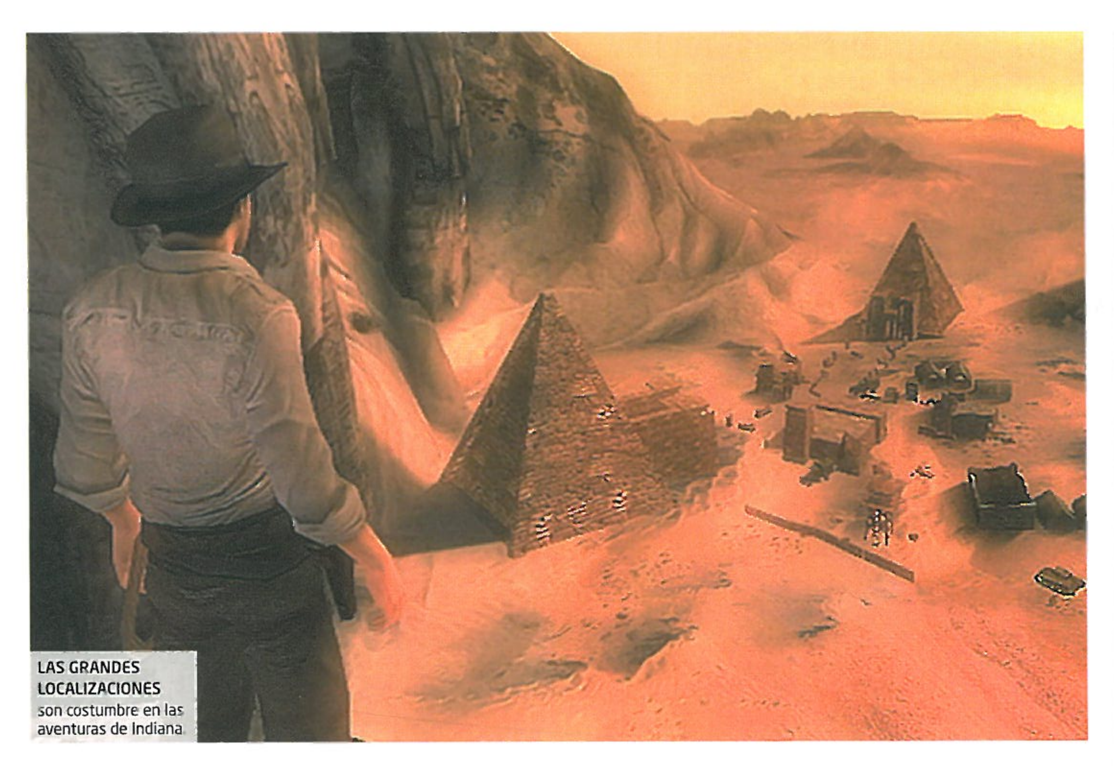
8.0

GAMESPOT	7.5
GameInformer	7.0
Revogamers.net	5.5
Of. Nintendo Mag.	8.0

UN JUEGO DE plataformas notable que nos enganchará las pocas horas que dura.

En la red

Página oficial: **www.namcobandaigames.com/games/klonoa**


LAS GRANDES LOCALIZACIONES son costumbre en las aventuras de Indiana.

INDIANA JONES Y EL CETRO DE LOS REYES

INDIANA, EN BUSCA EL BASTÓN DE MOISÉS

El arqueólogo más famoso dará la vuelta al mundo en busca de una reliquia de mucho valor. Los nazis le pisarán los talones.

Indiana Jones, ese modosito profesor universitario que parece no haber salido en años de la biblioteca del Campus, se vuelve a poner su sombrero para embarcarse en una peligrosa aventura en busca de una de sus preciadas reliquias. En esta ocasión, el arqueólogo buscará alrededor del mundo el báculo, que en su día utilizara Moisés para separar las aguas del Mar Rojo. Una vez más, una historia trepidante, más si cabe por el hecho de que sus "amigos" nazis vuelven a estar pisándole los talones en todo momento.

En este título se mezclan grandes dosis de lucha, sobre todo cuerpo a cuerpo, con algunos puzzles, zonas de exploración e intensas carreras a los mandos de distintos vehículos.

La jugabilidad del título, gracias al Wiimote, es muy sencilla y enseguida podrás realizar los movimientos más típicos del profesor Jones como él mismo los haría. El uso del látigo es, sin duda, el punto fuerte del juego, ya que la mayoría de las acciones las podrás realizar haciendo uso de la inestimable ayuda del mismo, junto con tu sombrero, tu gran compañero de viajes alrededor de todo el globo. Y es que te irás a lugares tan dispares como Nepal, San Francisco y Panamá.


PODRÁS USAR TU LÁTIGO para casi todo. Luchar, agarrar, suspenderte,... Será tu objeto más preciado.



La ficha

Indiana Jones y el Cetro de los Reyes

Desarrolladora: **LucasArts**
Editora: **Activision Blizzard**
Precio: **59,95 €**
Lanzamiento: Ya a la venta

Plataformas

Idiomas

Textos

EL JUEGO ESTÁ traducido al castellano.

PEGI

www.pegi.info

Interferencias

TOMB RAIDER · UNCHARTED · INDIANA JONES

Arriba y abajo

› VARIAS ACCIONES DISPONIBLES para Indiana.
› LA CONDUCCIÓN DE vehículos es muy real.
› EL APARTADO GRÁFICO es muy mejorable.
› MODO COOPERATIVO BASTANTE flojo.

Las notas

7.5

3D JUEGOS	7.0
MERISTATION	6.0
IGN	5.0

EN CONTRA de lo que valoran otras publicaciones, nos parece un buen juego, sobre todo para Wii.



En líneas generales, un buen juego para aficionados de las pelis, que incluye un modo cooperativo. Además, escenitas como las de recogida del sombrero no podían faltar.

› ***Por Julio del Olmo***



ROCK BAND UNPLUGGED

TUS PULGARES ECHARÁN HUMO

La adaptación de la saga musical a la consola portátil de Sony nos ha descubierto un juego muy adictivo y lleno de ritmo

El anuncio de *Rock Band Unplugged* nos sorprendió a todos, sobre todo porque se trataba de la adaptación de la famosa franquicia musical a una portátil pero sin periféricos añadidos para emular una guitarra, como hiciera *Guitar Hero* con su juego para Nintendo DS. ¿Cómo sería este *Rock Band*? ¿Sería igual de adictivo que sus 'hermanos mayores'?

Pues la respuesta es sí. El juego que Harmonix ha diseñado para PSP es tremendamente divertido, ya que ha creado una nueva jugabilidad pensada para completar los compases a golpe de pulgar con cuatro botones de la propia consola (concretamente el cursor izquierdo, el cursor superior, el triángulo y el círculo). Pero aquí podemos controlar todos los instrumentos del juego, así que hay que ocuparse de la línea de bajo, la batería, la voz y la guitarra ¡a la vez! Pero tranquilos, que cuando completas una 'frase' a la perfección en un instrumento (una sucesión de varios compases) este instrumento consigue seguir 'tocando sólo' durante un tiempo. Así, puedes saltar a ocuparte de otro instrumento con tranquilidad (con los botones L y R). Pero si fallas, todo empieza a fallar y el público comienza a silbar. Genial.

>Por Gustavo Maeso







La ficha

Rock Band Unplugged

Desarrolladora: **Harmonix**
Editora: **Electronic Arts**
Precio: **39,95€**

Plataformas

Idiomas

Voces Textos

LAS CANCIONES TIENEN, lógico, sus voces.

PEGI

12+

www.pegi.info

Canciones

EL JUEGO CUENTA con 41 temas muy conocidos, de artistas como 3 Doors Down, Alice in Chains, Audioslave, Blink 182 o Jackson 5 con su mítico tema "ABC".

Crea tu banda

EN ESTE JUEGO, como en *Rock Band 2*, puedes crear y personalizar a tu propia banda y llevarla a la fama, desde los tugurios más cutres de tu ciudad, hasta llenar estadios con decenas de miles de fans coreando tu nombre.

Arriba y abajo

>LA NUEVA JUGABILIDAD
>LA SELECCIÓN DE canciones

>NO HAY NINGÚN modo multijugador
>CUESTA HACERSE CON los botones

Interferencias







ROCK BAND 2 — RYTHM PARADISE — GUITAR HERO MODERN



Las notas

8.2

VANDAL	8.5
IGN	8.2
EDGE	8.0
1UP	6.7

NO NECESITAS UNA guitarra de plástico para sentirte el alma de un grupo de rock.

En la red

Página oficial: www.rockband.com

DEMENTIUM: THE WARD

ME HAGO CAQUITA

Un título de acción y terror psicológico para Nintendo DS

LA LINTERNA ES UN elemento fundamental.

LOS PUZZLES Y SECUENCIAS en el juego son de infarto.

HAY QUE ESTAR ATENTOS a nuestras constantes vitales y elegir bien las armas y objetos del inventario.

Este fantástico juego de acción nos ha conquistado, pero hay que dejar muy claro que es un título para mayores de 18 años, y es que la sangre y el terror más agobiante inundan este cartucho para DS.

En Dementium, nuestro personaje se despierta en la habitación de un terrorífico sanatorio rodeado de monstruos, demonios, fantasmas y paredes adornadas con litros de sangre. A partir de ese momento tu misión será intentar huir y sobrevivir a estos 'amigos'.

Un control fantástico utilizando el stylus y la necesidad de combinar varias armas, mientras intentamos apuntar con la linterna al sitio adecuado, crean una atmósfera de juego increíblemente terrorífica.

Si quieres pasar mucho miedo con tu portátil, apaga la luz y juega.

>Por Gustavo Maeso

EL CONTROL DEL STYLUS ESTÁ MUY LOGRADO

La ficha

Dementium



Desarrolladora: **Renegade Kid**
Editora: **Koch Media**
Precio: **29,95 euros**
Lanzamiento: Ya disponible



Plataformas




Idiomas

Voces 🇬🇧 Textos 🇪🇸

EL JUEGO ESTÁ muy bien traducido al castellano.

PEGI




www.pegi.info

La secuela

2010 DEMENTIUM II SE dejó ver en el pasado E3 y llegará el año próximo.

Entre Doom y Silent Hill

ESTAS HAN SIDO las referencias que han dado los chicos de Renegade Kid, desarrolladores del juego, para definir *Dementium: The Ward*, una mezcla entre *Doom* y *Silent Hill*. El control del juego, lo han tomado 'prestado' de *Metroid Prime: Hunters*.

Arriba y abajo

↑
>EL CONTROL DEL juego
>LA TERRORÍFICA AMBIENTACIÓN

↓
>EL CONTROL DEL inventario es algo lento
>LA DIFICULTAD ES un tanto elevada

Interferencias




DOOM


ALONE IN THE DARK



SILENT HILL

Las notas

7.8

IGN	8.0
NGAMER	7.9
MERISTATION	7.5
1UP	6.0

FANTÁSTICA AMBIENTACIÓN Y un control genial para pasar un poco de miedo agarrado a tu DS.

En la red

Página oficial **www.dementium.com**



EL WIIMOTE FACILITA EL point & click en la aventura.

ANOTHER CODE R: MÁS ALLÁ DE LA MEMORIA

UNA AVENTURA ADOLESCENTE

Sigue la historia de familia, confianza y memoria en un paraje preparado para Wii con mucho mimo y texto.

En su empeño por extender todo tipo de juegos a todo tipo de audiencias, Nintendo se ha propuesto esta vez en un reto algo complicado: llevar las novelas interactivas de CING a la gran pantalla de tu salón en forma de un nuevo Touch! Generations.

En realidad, el *Another Code* original se acercaba a las aventuras gráficas en su estilo de juego, por mucho que desafíos y duración no quisieran esa denominación. En la llegada a Wii de Ashley Mizuki Robbins, nuestra ya querida protagonista, se ha rebajado algo más el tono aventurero, pero se han introducido algunas características con (mucho) estilo propio.

El bello y detallado mundo de juego de dibujos animados se recorre desde una innovadora cámara de perfil, para que el ojo se libere de la habitual sucesión de suelos y aprecie el entorno natural del Lago Juliet en todo su esplendor. Los interiores se examinan mediante planos desde el hombro y, lo más interesante, los puzzles sitúan a la chiquilla cana en una sección de la pantalla para saber imitar sus movimientos con nuestro mando.

La mayor decepción es que ese ingenioso sistema de cámaras no se aproveche con más ahínco. Los puzzles raramente sorprenden (en DS tenían la gracia de presentar la consola), y alguna decisión extraña ha relegado al mejor grupo de pruebas a la segunda mitad del juego, cuando llevas un buen puñado de horas poco más que leyendo.

No es malo. La narrativa está cuidada, y los personajes y situaciones saben mantener el interés, con personalidad. Pero por mucho que nos guste leer los textos de CING, no sabemos hasta qué punto son soportables sin la portabilidad de las novelas. **> *Por David Caballero***

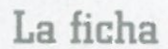




LA MAYOR PARTE DEL juego la pasaremos leyendo.



ESTA ES LA NUEVA cámara incorporada en el juego.



La ficha

Another Code R



Desarrolladora: **CING**
Editora: **Nintendo**
Precio: **39,95€**
Lanzamiento: Ya disponible

Plataformas

Idiomas

Textos 

GRAN TRADUCCIÓN. LAS voces son pitidos.

PEGI



www.pegi.info

Anime en tu Wii

ESTÉTICA MUY CUIDADA> Escenas cinemáticas que parecen sacadas de una serie nipona, animaciones y fondos pintados con mucho gusto o detalles como el despliegue de papel en los accesos a zonas completan una joya visual.

Arriba y abajo



>PERSONALIDAD, DISEÑO E interfaz.
>DURACIÓN Y TRAMA.

>ÁRBOLES DE DIÁLOGO intranscendentes.
>DENSIDAD Y RITMO de juego.

Las notas

7.9

Famitsu	28/40
Revogamers.net	8.0
Meristation	7.0

PARA DISFRUTARLO TIENES que diferenciar bien entre aventura gráfica novela interactiva.

En la red

Página oficial: **www.nintendo.es/NOE/es_ES/games/wii/another_code_r_-_ms_all_de_la_memoria_12456.html**

Descargas

Comprar sin salir de casa

No nos olvidamos de analizar todos esos juegos que no vienen en cajitas de plástico, sino que para comprarlos sólo hay que tirar de VISA mientras nos desparramamos en el sofá.

TRINE

DIVERSIÓN CLÁSICA POR TRIPLICADO

Disponible en formato PC o PlayStation 3, *Trine* es una aventura clásica de plataformas y puzzles con el clásico scroll lateral de toda la vida... pero tan bien hecha, que nos ha enamorado.

El juego que abre la sección de descargas de este mes también puede adquirirse, en formato PC, en cajita de plástico en las tiendas, pero, en realidad, es un juego ideado para ser distribuido mediante descarga digital, tanto para compatibles como a través de PS Network para Playstation 3. Y no es cualquier descarga, es el 'Mejor juego de descargas del E3 2009, al menos según los premios E3 '09 Editors' Choice Awards de Gamespot.

TRES PERSONAJES EN UNO QUE TENDRÁN QUE COMBINAR HABILIDADES PARA SEGUIR ADELANTE

Trine es un juego con un regusto clásico fabuloso. Se trata, básicamente, de un juego de plataformas lateral, con ese scroll horizontal tan característico de los juegos de los 80. Pero es mucho más, sólo hay que echar un ojo a sus impresionantes gráficos de nueva generación y su avanzadísimo sistema físico.

En *Trine* no encarnamos a un héroe, sino a tres. El juego nos lleva hasta un reino lejano que se ve amenazado por las fuerzas del caos y de la magia oscura. Allí, tres héroes quedan unidos (a su pesar) por un mágico artefacto llamado Trine: Pontius, el guerrero,





CADA VEZ QUE SALGA un enemigo, elige al guerrero, es el más duro.



LOS ENTORNOS ESTÁN CUIDADOS al máximo, un lujo para la vista.



LA LADRONA TIENE UN arco para eliminar enemigos a distancia, pero hay que apuntar bien y ponerse a cubierto.



EL MAPA DEL MUNDO fantástico donde se desarrolla Trine nos va mostrando por dónde transcurre la aventura.

EL MAGO ES BÁSICO para superar muchas barreras, pero no puede atacar y es el más vulnerable.

CAMBIA DE PERSONAJE CUANDO QUIERAS PARA SUPERAR PUZZLES, PLATAFORMAS Y CIENTOS DE ENEMIGOS

Amadeus, el mago, y Zoya, la ladrona. Una vez unidas sus almas mágicamente, serán los únicos que podrán poner fin a la oscura amenaza que se cierne sobre el reino.

A partir de aquí, y con un sencillísimo control (las teclas WASD y el ratón en la versión PC) tendremos que ir superando niveles de plataformas y puzzles de lo más original, en escenarios de todo tipo que se cruzan durante el juego. Siempre que queramos podremos pasar de un personaje a otro y combinar sus habilidades para superar las diferentes plataformas y los complejos puzzles que encontraremos. El guerrero es el mejor para enfrentar enemigos en combates directos, ya que cuenta con una poderosa espada y es el único que porta un escudo para defendernos. El mago tiene el poder de mover objetos a distancia (plataformas, puentes, cajas...) y puede crear cajas de la nada, para poder activar un mecanismo o alcanzar una plataforma elevada. Por último, la ladrona es la más ágil del grupo, cuenta con un gancho para alcanzar alturas y un arco para ataque a distancia.

Tener que combinar a los tres personajes resulta ágil y adictivo. Además, hay un modo cooperativo para dos jugadores en el que pueden convivir dos de los héroes a la vez. *Trine* es un juego cuidado al mínimo detalle y de lo más adictivo y divertido que hemos visto en años.


29,99 euros


29,99 euros

Trine

Desarrollador: **Frozenbyte**

9.3



EL MAGO ES CAPAZ de mover plataformas, algo muy útil para avanzar.



LAS SECUENCIAS DE 'VÍDEO' son bonitas pinturas del mundo de Trine.



WORMS 2: ARMAGEDDON

› Llega a Pc el remake del juego de estrategia más esperimentado, *Worms*. Los gusanos vuelven a estar de moda gracias a esta nueva edición del clásico juego de PC, *Worms 2: Armageddon*. El humor de la saga perdura y le convierte en un título apetecible.



WALLACE & GROMIT'S

› *Wallace & Gromit's The Last Resort* es la segunda entrega del juego de aventuras inspirado en los personajes de animación Wallace y Gromit. Aventuras y humor se mezclan en esta segunda parte para hacer las delicias de los muchos seguidores del primer título. Estará disponible para descargar desde el PC.



Sam & Max Save the World

MISIÓN: SALVAR EL MUNDO

Temporada completa de esta serie de humor que incluye seis capítulos, donde se mezclan aventuras y un buen número de puzzles. Ideal para pasar un rato entretenido. Está disponible en Xbox Live para todos aquellos que queráis salvar el mundo.



800 MPs

Sam & Max Save the World

Desarrollador: **Telltale**

7.2

Fallout 3: Point Lookout

LOVECRAFT VIVE EN YERMO CAPITAL

Fallout 3 recibe su cuarta expansión de contenido tanto para PC como para Xbox360 y, en breve, también para PS3.

En esta ocasión, nuestro héroe tendrá la posibilidad de viajar a un nuevo escenario, como ya vimos en *The Pitt* y *Operation Anchorage*. La zona pantanosa aledaña a Maryland esconde un nuevo hilo narrativo abierto que pasa por ser el mejor de todas las expansiones. Con un estilo de juego cercano al survival horror, ***Point Lookout*** ofrece nuevas armas, enemigos muy duros (de los más duros hasta la fecha) y varios argumentos muy interesantes que te harán no perder el interés hasta el final de la expansión.

La duración de ***Point Lookout*** no es excesiva, pero esmuy inmersiva y sólo cuesta 800 Microsoft Points.

No dudes en adquirirlo si eres fan de la saga de Bethesda. Es la mejor historia tras la campaña principal. No es una expansión tan vital para el juego como *Broken Steel*, pero es como un pequeño cuento de Lovecraft: sacia y estremece.







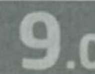
800MPs



800MPs

Point Lookout

Desarrollador: **Bethesda**





Gunstar Heroes

DISPARAR EN MODO RETRO

Quien más, quien menos, todos hemos jugado a este clásico shooter lateral de Mega Drive. Varios años después podremos volver a disfrutar del juego en Alta Definición y con un buen modo cooperativo. No pararás de disparar a los malos, como en las viejas épocas.



Por confirmar

Gunstar Heroes

Desarrollador: **Treasure**

7.0

Cave Story

UN GRAN MUNDO DE FANTASÍA

Acción, plataformas y aventuras mezclados para convertirse en un juego de reconocido prestigio entre el género independiente. Con una temática fantástica al estilo Castlevania y una historia bien desarrollada se está convirtiendo en todo un éxito de descargas en Wii Ware.



Por confirmar

Cave Story

Desarrollador: Pixel

8.0



MÁSTER
MARCA EN COMUNICACIÓN Y PERIODISMO DEPORTIVO

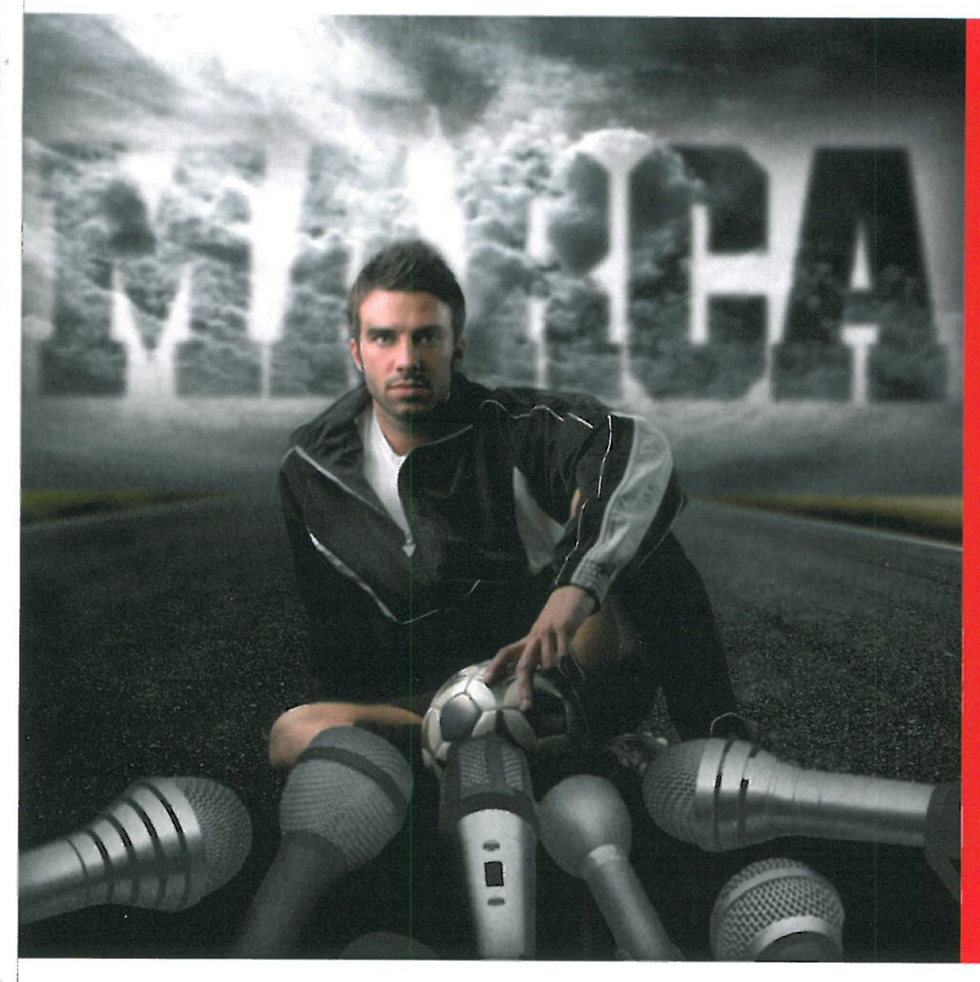
Semipresencial





MARCA MARCA.COM





Aprende de los mejores
Avalado por el número 1 de la prensa deportiva española

Un arte apasionante
Impartido por profesionales en activo

Independiente del soporte
Trabaja en cualquier ámbito de la información deportiva

Convocatoria octubre 2009

Él y tú no sois tan diferentes...
Ambos debéis meterle un gol a vuestro futuro

patrocinio y becas:







becas:





colabora:



> Trucos

No te quedes atascado nunca más en tus juegos favoritos

PC

LOS SIMS 3

Un mes más os dejamos con los mejores trucos para disfrutar al máximo de vuestros videojuegos preferidos. Sin pasarlo mal, ahorrando tiempo y desbloqueando.



La realidad alternativa llegó a nuestras pantallas hace ya algunos años de la mano de un éxito de ventas que ha pasado a la historia en el mundo de los videojuegos, *Los Sims*. Tras un buen número de ediciones para todas las plataformas imaginables ha llegado el turno de *Los Sims 3*, el último título de la saga hasta la fecha. En esta tercera entrega disfrutaremos de novedades que dan al juego unas mejoras muy apreciables. Entre ellas, un nuevo creador de Sims y unas personalidades mucho más realistas te harán disfrutarlo como nunca. Para ayudarte te damos unos cuantos trucos que te servirán para obtener una serie de mejoras que te harán la partida mucho más fascinante. Podrás controlar muchos más aspectos de la partida para hacerla de ese modo mucho más personalizable. Todo lo que tienes que hacer es pulsar Control + Shift + C durante la partida e introducir los códigos que te mostramos:

- **fps on/off**: Mostrar los frames por segundo del juego en la parte superior derecha de la pantalla.
- **moveobjects on/off**: Mover todos los objetos del juego en el modo Comprar y Construir.
- **slowMotionViz <nivel>**: Poner el juego en cámara lenta en una escala entre el 0 y el 8, donde el 8 es la más lenta.
- **hideHeadlineEffects [on/off]**: Mostrar u ocultar las barras de estado de tu personaje en la pantalla.
- **unlockOutfits on/off**: Desbloquea todos los trajes en Crea tu Sim.
- **fadeObjects [on/off]**: Posibilidad de que los objetos desaparezcan según nos vamos acercando con la cámara.
- **testingcheatsenabled true**: Activar Testing Cheats. Cliquea sobre un Sim con la tecla Shift presionada. Podemos mover las barras de estado de los Sims pinchando y arrastrando (higiene, energía, diversión, etc.)
- **disableSnappingToSlotsOnAlt [on/off]**: Activado, los objetos no se ajustan a las zonas donde los colocamos, si pulsamos Alt, al intentar colocarlos.
- **kaching**: Obtienes una recompensa económica de 1.000 dólares.
- **motherlode**: Obtienes una recompensa económica de 50.000 dólares.
- **enableLlamas [on/off]**: Aparece el mensaje que dice "Llamas activadas".
- **resetSim <Nombre> <Apellido>**: Resetea el Sim seleccionado devolviéndolo a su estado natural y en su casa.
- **familyFunds <Apellido familia><dinero total>**: Da una recompensa económica a la familia de Sims que selecciones.
- **jokePlease**: Aparece un chiste en la consola de trucos.
- **help**: Muestra el listado de comandos disponibles en cada momento.
- **constrainFloorElevation [true/false]**: Nos permite ajustar el terreno, a excepción de los objetos, los Sims y las estructuras que hay sobre éste, pero provocando un cambio de ubicación de los objetos.
- **fullscreen on/off**: Activar la pantalla completa o el modo ventana.
- **quit**: Salir de la partida.

¡Mándanos TUS TRUCOS y podrás ganar un JUEGO y ayudar a otros!

trucos@marcaplayer.es

¿Cómo participar?
Envía un mail con tus trucos a Marca Player:

trucos@marcaplayer.es

Más que trucos

Todos los atajos para triunfar

Este mes hemos innovado en nuestra sección de trucos con un montón de iconitos y demás parafernalia con el objetivo de hacer más intuitiva la navegación por la sección. Nos gustaría que nos contárais vuestra opinión al respecto y si queréis darnos alguna idea, pues aquí estamos.

PRINNY
PSP

Desbloquea modos de juego y finales alternativos en tu historia del pingüino más valiente que has conocido.

- **Historia Alternativa (JP)**: △, □, ✕, △, □, ✕, ○
- **Historia Alternativa (USA)**: △, □, ○, △, □, ○, ✕
- **Final Normal:** Completa el juego en modo normal.
- **Final Asagi**: Completa el modo historia.
- **The Escape of the Prinny**: Habla con el Ninja y elige la primera opción.
- **A News of Explosion Penguin:** Pierde las 1.000 vidas disponibles.
- **Fase extra "Cave of Ordeals"**: Colecciona 70 Lucky.
- **Movimiento desbloqueable "Raid Skill"**: Muere 1.000 veces y comienza un juego nuevo.
- **Modo Asagi**: Consigue todas las cartas rasgadas.
- **Luchar con Etna**: Para enfrentarte a Etna primero debes conseguir 100 Lucky, ahora elige la tercera opción en la puerta del castillo.

NARUTO: CLASH OF NINJA REVOLUTION 2
Wii

Desbloquea nuevos personajes para las batallas:

- **SASUKE:** Participa en 70 batallas
- **SASORI:** Participa en 90 batallas
- **SAI:** Participa en 120 batallas
- **CHOUJI:** Participa en 150 batallas
- **OROCHIMARU:** Participa en 200 batallas



CASTLEVANIA
NDS

Desbloquea los diferentes apartados extra del juego:

- **Modo Julius**: Completa el juego con el final malvado.
- **Modo Boss Rush**: Completa el juego derrotando a los Jefes.
- **Jukebox**: Completa el juego con el final bueno y guarda la partida, después de los créditos.
- **Ataque de Drácula**: Completa el juego en el modo Difícil con Soma y tras los créditos guarda la partida.
- **Luchar con los Jefes finales**: Completa el juego y podrás acceder directamente a los combates contra todos los Jefes.
- **Obtén un anillo oculto con el "Aria of Sorrow" de la GBA**: Antes de jugar a "Castlevania: Dawn of Sorrow" introduce el juego de GBA "Castlevania: Aria of Sorrow" y desbloquearás un anillo oculto en tu inventario.
- **Jugar con Alucard en el modo Boss Rush**: Termina el juego cumpliendo con el 100% de los objetivos con Soma y completa el modo Julius. Una vez cumplido este requisito, introduce el siguiente código cuando arranque el juego y aparezca el logo de Konami: Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, A, B. Después cuando aparezca la pantalla de Título del juego, pulsa: Arriba y Abajo, manteniendo pulsado este último, hasta oir el sonido de una puerta que se abre. A partir de este momento podrás elegir a Alucard, para luchar en el modo Boss Rush.

FUEL
XBOX 360

Desbloquea algunos extras con los siguientes códigos que os ofrecemos. Introdúcelos en el menú de códigos de bonus:

- **48992519**: Casco "Camo"
- **91031985:** Pantalones "Speed Angel"
- **20061977:** Chaqueta "Road Addict"
- **18021974:** Pintura de moto Sludgeray.
- **17121973:** Pintura flash mudhog.
- **18041851:** Desbloquear coche "Warrior".

KINGDOM HEARTS 358/2 DAYS
NDS

Nuevos personajes y modos.

- **Donald**: Alcanza el día 244 en el modo Historia. Goofy: Spartan NCS-12
- **Goofy**: Alcanza el día 277 en el modo Historia.
- **Rycu**: Alcanza el día 171 en el modo Historia.
- **Sora**: Completa el juego y compra el artículo "El alma de Sora" en la tienda moogle.
- **Xion**: Alcanza el día 96 en el modo Historia
- **King Mickey**: Completa el juego y compra el artículo "El retorno del rey" en la tienda moogle.
- **Modo Teatro**: Completa el juego por primera vez y tendras acceso al modo Teatro, donde podrás ver todas secuencias de vídeo.

BIONIC COMMANDO
PS3

Consigue desbloquear algunos extras.

- **Indumentaria Retro:** Descarga Bionic Commando: Rearmed.
- **Arma Prototipo:** En la Zona A encontrarás un icono FSA flotante.



ULTIMATE FIGHTING 2009
XBOX 360

Consigue personajes desbloqueables:

- **Desbloquear a Punkass:** Consigue un patrocinador "Tapout" en modo Carrera y desbloquealo en modo Exhibición.
- **Desbloquear a Mask:** Supera 3 submisiones consecutivamente.



World of Dragons
Un MMORPG para móviles y PC

ROL ONLINE DESDE TU TELÉFONO

La empresa española LemonQuest ha lanzado la primera versión jugable de su proyecto más ambicioso: un juego de rol online multijugador para móviles y PC.

El desarrollo español no deja de sorprendernos y, en este caso, estamos seguros de que nos encontramos ante un hito en la industria del videojuego que, además, es 'made in Spain'. La empresa de desarrollo ubicada en Salamanca, LemonQuest, acaba de lanzar *World of Dragons*, un MMORPG (un juego de rol online masivo multijugador) diseñado para móviles. El juego, que puede jugarse a través de cualquier PC o dispositivo móvil conectado a Internet, es un auténtico MMO de inspiración medieval-fantástica donde puedes crear a tu personaje único y compartir aventuras con jugadores de todo el mundo, pero con la facilidad de seguir completando una misión, perfeccionando una profesión o comprando hechizos mientras viajas en el autobús o esperas en la cola del cine.

Para empaparnos aun más de todo lo que puede dar de sí este proyecto nos decidimos a hacer una visita a la gente de LemonQuest y entrevistamos con Victor Vergara, uno de los responsables del juego, que nos contó como surgió la idea para desarrollar *World of Dragons*: "Estábamos buscando una nueva idea que no hubiera en Europa y nos encontramos que en China los MMOs para móviles están muy de moda. Así, decidimos crear uno más al estilo de lo que se hace en Europa, fiándonos en grandes MMORPGs como *World of Warcraft*. Con esa idea, nos hemos pasado dos años desarrollándo este juego,

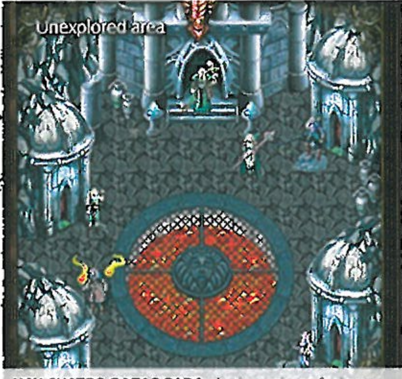
PUEDES CONECTARTE AL JUEGO DESDE UN PC Y CUALQUIER MÓVIL



EL DISEÑO DEL JUEGO es todo un lujo, y cuenta con un buen número de versiones para funcionar con casi todos los modelos de móviles.

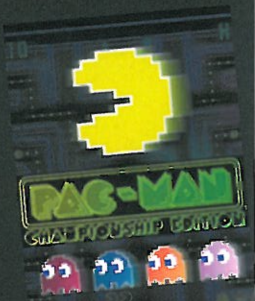


AUNQUE EL JUEGO IRÁ recibiendo expansiones, completar todas las quest puede llevarte 20 horas.



HAY CUATRO RAZAS PARA elegir y seis profesiones diferentes para avanzar en el juego.

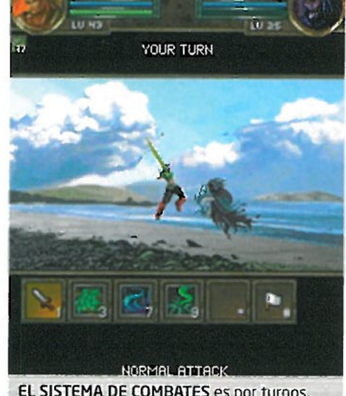
PAC-MAN Championship Edition salta de Xbox Live a los teléfonos móviles.




HAY MÁS DE 1.000 misiones para superar y en el juego pueden encontrarse más de 10.000 objetos.



EL INVENTARIO Y EL equipo de tu personaje se controla así de bien en tu móvil.



EL SISTEMA DE COMBATES es por turnos, con una vista lateral muy curiosa.



AQUÍ SE VE A un grupo de jugadores reales interactuando en el juego.

UN COMPLETÍSIMO MMORPG PARA DISFRUTAR CON TU MÓVIL Y UNA TARIFA PLANA

además del motor y la aplicación que lo soporta, que nos permitirá crear nuevos contenidos para este juego, además de nuevos títulos".

El juego se encuentra en su fase beta, que durará unos tres meses para pulir posibles fallos. Victor nos contaba que el éxito que está teniendo les ha desbordado y ya, en su primer fin de semana de beta abierta, se colapsó el servidor de pruebas del juego porque se superaron los 2.000 jugadores y eso que no se había hablado del juego en ningún sitio.

Ya puedes descargar y jugar al juego completamente gratis en su versión para PC y en su versión para móviles, donde puedes compartir cuenta y aventuras, de la web oficial: *www.wod-mobile.com*


LA ENTRADA A UNA mazmorra, con todo un grupo de héroes dispuestos a exterminar monstruos.

World of Dragons

Desarrollador: **LemonQuest**
Precio: **Gratis**
Lanzamiento : Disponible

9.2



iPhone > Brain Magister

EL DOCTOR KAWASHIMA SE CUELA EN TU IPOD

Ya hemos hablado en esta sección de la versión Java de *Brain Magister Con el Doctor Kawashima*, pero es que ahora llega una increíble versión para iPhone/iPod Touch. Este juego ya es líder de descarga en otros países europeos como Francia. ¿Quieres ejercitar tu cerebro? Pues descarga el juego de la iTunes Store.

Brain Magister

Desarrollador: **Namco Bandai**
Precio: **3,99 euros**
Lanzamiento : Disponible

8.1



Java >Puzzle Booble Evolution

EL REGRESO DE LAS POMPAS

Los clásicos siempre vuelven y menos mal. *Puzzle Booble Evolution* llega a nuestros móviles en su última edición. Esta entrega nos trae 30 planetas y 180 lunas donde deberás demostrar tu habilidad con las pompas mágicas. Bub y Bob serán los brontosaurios protagonistas de un juego imprescindible. Todo el mundo lo ha jugado alguna vez.

Puzzle Booble Evolution

Desarrollador: EA Mobile
Precio: **4 euros**
Lanzamiento : Disponible

8.0

Razer Megalodon

SONIDO 7.1 EN CUALQUIER PARTE

Entre los auriculares para jugadores, los que consiguen un 7.1 están entre los más solicitados. Los Megalodon son la respuesta de Razer.

Player RECOMENDADO

El nuevo headset de Razer, el Megalodon, supone una pequeña revolución en el mercado de dispositivos de sonido para jugones.

La inclusión de una tarjeta de sonido integrada en su propia estructura lo hacen completamente independiente del sistema, sin drivers y con una simple conexión USB, lo que facilita su uso e instalación en cualquier equipo, incluso en el de tus amigos.

El sonido 7.1 que desarrolla es de un realismo espectacular, consiguiendo un posicionamiento 360° muy efectivo y útil para los jugadores de FPS o MMOs. Esto es gracias al uso de los nuevos algoritmos HRTF de última generación.

El pod de control permite cambiar entre sonido 2.1 o 7.1, definir el volumen global y de cada altavoz o del subwoofer independientemente e incluso la sensibilidad del micrófono integrado.

Todo ello, presentado en una lujosa carcasa perfecta para lan parties.



UN ACABADO DE LUJO
Los leds de color azul con el logo de Razer y el acabado brillante le dan un aspecto muy atractivo.

NOVEDADES

PACKARD BELL IMAX MINI

EL PRIMER PC COMPACTO CON TECNOLOGÍA ION

Packard Bell presenta un nuevo concepto de mini PC, que integra un microprocesador Intel Atom y el nuevo chipset de nVidia ION con tarjeta gráfica mucho más potente que los actuales Netbooks.

Su curioso aspecto, en forma de rombo irregular, está diseñado para ser instalado en la parte posterior de un monitor bajo el estándar VESA (casi todos) o sobre una superficie cualquiera y ocupar el mínimo espacio. Además, incluye un ratón y un teclado de pequeño tamaño y aspecto muy cuidado.

El *Imax Mini* sorprende con la inclusión de un mando giroscópico que puede hacer las veces de detector de movimiento para los juegos incluidos (varios de SEGA como el *SEGA Sonic Heroes* o *SEGA Crazy Taxi 3*) y de mando inalámbrico multimedia.

Se ofrece con dos opciones de sistema operativo: Windows XP Home, orientado a la navegación y grupos sociales o con Windows Vista, centrado en el ocio y el multimedia.



Thrustmaster Tennis Duo Pack NW

POR FIN, TENIS DE VERDAD EN WII

Lo confesamos. Hace tiempo que esperábamos unas raquetas realistas para la consola de Nintendo. Ya las tenemos.

Thrustmaster nos presenta las *Tennis Duo Pack NW*, que consta de dos raquetas compatibles con todos los juegos de tenis para Wii. Estas raquetas ofrecen proporciones ideales tanto en el encordado como en el mango y cuentan con medidas compactas, aunque reales.

Las raquetas ofrecen un acabado realista y vistoso, en dos colores y con una facilidad de manejo que da miedo. Con ellas podremos hacer dejadas muy realistas, globos, potentes golpes de derecha, 'passing shots' y mucho más.

Otra de las sorpresas es que incluyen dos tapas para los mangos estriadas y cubiertas de goma y una pelota de tenis de espuma a tamaño real. De este modo se puede jugar durante horas para afinar reveses, voleas y todo tipo de golpes, disfrutando del tenis en el exterior y aprovechando al máximo el buen tiempo antes de volver a retomar el partido en la consola con movimientos más potentes que nunca.

Su precio: *24,99 €*.



COMPATIBLES CON WII MOTION PLUS

Como añadido, las raquetas son compatibles con el nuevo periférico de Nintendo, el *WiiMotionPlus*, gracias a una abertura inferior. Jugar con ambos periféricos, es una gozada en los nuevos juegos de tenis que lo soportan, como *Grand Slam Tennis* o *Virtua Tennis 2009*. ¡Toda una experiencia!



Technoblog

LOS RUMORES, NOTICIAS bombas, filtraciones, etc. que corren por las esquinas oscuras de la red.



Asus presentó el pasado mes sus novedades Republic of Gamers

Durante toda una mañana, tuvimos la oportunidad de disfrutar de las novedades de ***Asus*** para jugadores de la mano de los propios responsables venidos de Taiwan. ¡Qué lujo! Las nuevas tecnologías dirigidas al control del rendimiento del equipo, tanto para amantes del Overclock como de los videojuegos de la ***OCStation***, se suman al rendimiento gráfico espectacular de la tarjeta dual ***Mars*** edición limitada, que incorpora 2 GTX285 y 4 Gb de memoria gráfica.

Todos estos productos trabajan juntos dentro del chip integrado de las placas bajo el logo ***Republic of Gamers*** y permiten configurar directamente sobre BIOS, el rendimiento de nuestros PCs de juego. ¡Atentos!



GENIUS HS-200 GOLD

HABLA Y ESCUCHA MÚSICA CON TU IPHONE

Los nuevos auriculares de ***Genius*** están orientados a su uso con el Iphone como manos libres, gracias a su micrófono incorporado. Un botón integrado con el terminal de Apple que permite cambiar de reproducción de música a modo llamada. Para la reproducción de música desde el dispositivo cuenta con un control de volumen independiente, reproducción de sonido HD y una gran definición de graves.



LOGITECH BLUETOOTH MOUSE M555b

PEQUEÑO, CON LASER Y WIRELESS

Logitech presenta un ratón con tecnología wireless orientado al segmento de ordenadores portátiles y netbooks que destaca por su comodidad y su funcionamiento preciso gracias a su tecnología laser, hasta ahora sólo en modelos de gama más alta.

Una función de scroll hiper rápido permitirá también la exploración de grandes documentos y un sistema de paso entre documentos girando el dispositivo.





Sabrina Garciarena

SABRINA GARCIARENA

La diva de los PAGAFANTAS

"Si en el amor no te corresponden, ¡corre!"

Descubrimos de primera mano los encantos de la nueva diva de todos los que hemos sufrido el mal del 'pagafantas'

Se llama Sabrina, como la diva del despertar sexual de muchos en España con su 'Boys boys boys', nació en el 82. Sí, el año del chasco futbolero más grande de la mano de Naranjito. Pero esto no va de naranjas, sino de fantas, de pagafantas. Porque si hay algo que supera el número de parados de España, es el tropel de pagafantas. Para los cuatro que dicen que no lo son y no saben de qué hablamos aquí va la explicación. El chico enamorado de la chica que le considera su osito, su amiguito... el clínex de carne humana, el que no pilla ni aunque le empujen. El que se enamora para no hacer nada... salvo pagar fantas o lo que sea. Y Sabrina Garciarena es su diva. Al menos la de Chema (Gorka Otxoa) en el primer filme de Borja Cobeaga.

› Un rodaje con los tipos de ¡Vaya Semanita! en Bilbao, la chica del grupo. Vamos, mucho pagafantas alrededor...

› El rodaje fue todo el tiempo reír y pasarlo bien. Borja creaba un clima relajado. Estaba todo el tiempo el tema del pagafantas, y claro era la chica del grupo y las bromas con eso alrededor eran constantes. *(Vamos que no pagaron todas las fantas porque ella no quiso).*

› Es que como dice Borja, el director, aquí se moja poco, pero en el País Vasco menos. No sé si lo has notado.

› Salíamos entre nosotros y Gorka y Borja lo dicen. Y claro, uno de los motivos de mi elección fue que mi forma de ser es distinta a la de la gente de Bilbao. Soy una chica con la energía liberada, vitalista, que se muestra como es. *(Habría que ver la cara en los garitos cuando entraba Sabrina, porque la niña impresiona).*

› Ya, pero el pobre es el pagafantas que se pilla por ti, ¿no?

› El que no es honesto es el pagafantas. Va de amigo creyendo que va a conseguir algo y no es así. Ella no es la típica que intenta atraer a otro, es divertida y fresca, se busca la vida, para ella es como un hermano. Es como si tuviera un amigo gay, que no le gustan las mujeres, con el que puedes cambiarte sin que pase nada. En este caso es lo mismo. Es una mujer enérgica y sexy pero no quiere lograr algo. Lo quiere de verdad como amigo.
(Vamos que según ellas además de pardillos Pagafantas son mala gente, lo que faltaba).

› Imagino que has tenido unos cuantos pagafantas cerca de ti

› Sí, amigos que te desilusionan hay muchos. Al final te das cuenta. Pero a veces te dicen lo que sienten de la nada y es muy desilusionante. Sí, he tenido mucho pagafantas detrás. Me pasa que no me doy cuenta, no pienso que todo el mundo quiere, pero ya intento man- »


Sabrina Garciarena
EN ESTE
ESTABLECIMIENTO
ESTÁ PERMITIDO
FUMAR
Coca-Cola
CAFÉ Y TÉ
EXPRESSO 1'30€
LARGO
CAPUCCINO
MACCHIATO
BOMBÓN
IRLANDÉS
"Un pagafantas es
como un amigo gay
con el que puedes
cambiarte sin que
pase nada"

"Hay chicas que me hacen fotos para sus novios porque no me ven como una amenaza para su relación"

» tener las distancias para que no me pase. *(Para descargo de Sabrina, es normal que la línea entre amigo y algo más se pase por la cabeza alguna vez).*

› Se habla menos de las pagafantas femeninas, las llamadas 'Juanitas'. Es la chica perfecta, volcada contigo, pero físicamente poco agraciada...

› Conozco chicas pagafantas, hay tantos hombres como mujeres. ¿Pagafantas mujeres? Sí que hay, y muchas. Y no tienen por qué no ser preciosas. Una amiga mía que es lanzada me decía que ella también había sufrido la cobra. *(Cómo está el patio, y no sólo en Bilbao).*

› Y entre los fan imagino que el porcentaje de pagafantas sube.

› Soy bastante tranquila y tímida, aunque por mi físico parezca extrovertida. En mi vida me gusta tener un perfil bajo. Los fans me mandan mensajes de amor por carta, por mail, pero voy a comprar ropa y las novias me hacen fotos y me dicen que su novio está enamorado de mí, porque no me ven como una amenaza. Yo me pongo mucho en el lugar de la mujer. Soy fiel y no me busco a gente con pareja.

› ¿Has sufrido el desamor como un pagafantas cualquiera?

› Sufrí, pero no siendo pagafantas. El desamor es lo más doloroso, que te rompan en corazón es tremendo, pero es bueno para saber lo que uno quiere y aprender de los errores.

› En Argentina has protagonizado muchas telenovelas. ¿Te gusta que el amor en la realidad sea así?

› Soy práctica y me da bronca cuando me vienen situaciones novelescas. La gente se complica la vida. Yo soy más directa, digo lo que siento. Las novelas, mejor en la ficción, aunque lo que se puede interpretar puede existir.

› ¿Te ves con un tipo como este pagafantas de la película?

› Yo creo que la vida te puede sorprender. No tengo un prototipo de hombre, me gusta pasarlo bien. Realmente no todo es lo físico, me pasa y me sorprendo. Te enamoras de alguien que no te entra ni por los ojos, pasa pocas veces, pero pasa.

› Imagina que un pagafantas va con su chica ideal a ver esta película.

› Más de una no va a querer ir a ver esta película con su pagafantas. Mucha gente se puede avergonzar.

› Oye, ¿en Argentina existe la táctica del aguilucho, el ir a por la amiga que no te gusta?

› Claro, para conocer a la que te gusta.

› *José Luis García Guerrero*



Catálogo de Sabrina para NO SER UN PAGAFANTAS

1. QUIÉRETE MUCHACHO:

"Yo me quiero mucho. Me respeto. He hecho cosas patéticas por amor, hay veces que las cosas no van e intentas, pero no me arrepiento porque hay que darlo todo. Eso sí, si no hay nada, nada".

2. EL AMOR ES COSA DE DOS... NO DE UNO.

"Las parejas son de dos. A veces uno tira más que otro, pero al final no puede haber mucha diferencia. Hay mucha histeria en el planeta, y cuando uno está a tope, el otro no. Estamos perdiendo el tiempo en estar con gente que no nos conviene. Hay que saber estar solo y estar abierto. Lo que pasa es que no hay que estar ocupado cuando se presenta el momento. Pero es cosa de dos, si no te corresponden, corre".

3. LLORAR NO ES MALO:

"Yo también he llorado mucho por amor".

4. LAS PELIS ROMÁNTICAS SON SÓLO ESO, PELIS ROMÁNTICAS:

"Sueñas con que te pase, pero la vida es más real y también pasas cosas. Primero hay que saber que enamorarse y mantener una pareja es difícil. ¡40 años llevan mis padres!. Es posible. Yo creo en construir con el otro y darle tiempo a la relación.

5. PENSAMIENTOS IMPUROS, INEVITABLE AMIGO PERO CONTENTE:

"Pensamientos impuros tenemos todos".

6. SACRIFICIOS RIDÍCULOS NO:

"No hay que consentir todo por esa persona. Ni loca, entregarte sí, pero no por nada. Sacrificios ridículos por alguien que pasa. No".



COCHES Y MOTOS



MINI

EL 'CHIQUITÍN' SOÑADO POR TODOS CUMPLE MEJOR QUE NUNCA LOS 50

Más de 10.000 modelos se dieron cita en el Circuito de Silverstone para conmemorar el medio siglo de vida de este icono automovilístico.

El Mini nació en Europa tras la Segunda Guerra Mundial, en una época de recesión económica y en la que los coches pequeños y baratos (como ahora, con la crisis) eran los preferidos. La British Motor Corporation, creada a partir de las marcas Morris y Austin, diseñó un modelo que pronto se convertiría en un icono del automovilismo. Fue después de que Alec Issigonis, jefe de Ingenieros, diseñara el modelo en una servilleta de papel. Más tarde, en 1957, vio la luz el primer prototipo y el 26 de agosto de 1959 nació el primer Mini. Para celebrar su 50 cumpleaños, más de 10.000 coches se reunieron a finales del pasado mes en el trazado de Silverstone (Reino Unido). Allí se dieron cita modelos de todas las épocas, tanto de calle como de competición, que trajeron simpatizantes de 40 países. Allí se pudieron ver algunos de los más famosos, como el que se diseñó en exclusiva para el 'beatle' George Harrison, que ahora pertenece a su hermana Olivia, o los de David Bowie y Kate Moss. Y, cómo no, allí también estuvieron presentes los empleados en el rodaje de la mítica película de Michael Caine 'The italian job'.

Peugeot Speedfight 3

JOVEN Y DEPORTIVO

Peugeot pone a la venta un interesante scooter de 50 c.c. Se trata del modelo Speedfight 3 cuyas características fundamentales son la línea deportiva de su carrocería y las buenas prestaciones de su motor. Se puede elegir entre dos versiones que se diferencian, mecánicamente, por la refrigeración: uno la tiene por aire y el otro, más trabajado, por líquido. También varían las suspensiones y frenos, con amortiguador trasero con botella separada para la versión líquida, así como la adopción de disco de freno en el eje trasero, que es de tambor en la versión refrigerada por aire.



Seat

VERSIONES FR Y CUPRA DEL IBIZA



Ya están a la venta dos versiones deportivas del Seat Ibiza, el FR y el Cupra. Ambas con un motor 1.4 TSI de doble sobrealimentación con 150 y 180 CV, y con cambio DSG de 7 velocidades y levas en el volante. El FR está disponible con carrocería SC y 5 puertas por 20.600 y 20.940 euros; y el Cupra, sólo con carrocería SC, cuesta 22.500 euros.

Ford Fiesta 3 puertas 1.60 TDCi INDIVIDUAL Precio: 17.400 euros. CO2: 110 gr/km Impuesto Mat: 0%:

DALE COLOR A TU VIDA

La línea Individual del nuevo Fiesta ya está disponible y te permite configurar tu coche prácticamente a tu medida para ser tu compañero ideal

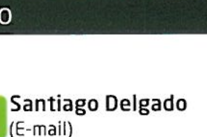




Llamarlo 'Individual' es un gran acierto, puesto que las tonalidades azules que se alargan desde el salpicadero hasta los asientos -pasando por el volante- nos hacen sentir únicos en al volante de estas versiones del Ford Fiesta. Los nombres que decidieron los responsables de marketing de la marca del óvalo para estas terminaciones especiales, que aportan mayor personalidad al ya característico Fiesta, son las 'Red Style' o 'Blue Style'. La primera se podía combinar con el acabado Titanium, mientras que la segunda -la que podéis ver en las fotos- está disponible en combinación con el acabado Sport y, como en nuestra unidad de pruebas, con la versión diésel 1.6 TDCi de 90 CV de potencia. Acabado en piel de dos colores, el interior del Fiesta toma un aspecto diferenciador en esta versión. Podemos, además, incorporar accesorios estéticos, como llantas especiales o variaciones sobre los paragolpes. Lo mejor del Fiesta Individual es que se trata de una personalización de calidad y que todos y cada uno de sus propietarios deciden el nivel de la misma, sin dejar

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS: • Motor: Delantero transversal, 4 cilindros en línea. Inyección directa, conducto común, turbo e intercooler. Cilindrada: 1.560 cc. Potencia: 90 CV a 4.000 rpm. Par: 204 Nm a 1.750 rpm. • Dimensiones: 3.953 largo, 1.722 ancho y 1.481 mm alto. Peso: 1.100 kilos. Depósito: 45 litros. Maletero: 295/979 litros. • Transmisión: Tracción delantera. Cambio manual de cinco marchas. • Prestaciones: Velocidad máxima: 175 km/h. 0-100 km/h: 11,9 segundos. Consumo urbano/extraurb/mixto a 100 km: 5,2/3,6/4,2 l. • Equipamiento:De serie: Airbags de conductor y pasajero, de rodilla para el conductor y laterales delanteros. Anclajes ISOFIX para sillas infantiles. etc... • Precio: Ford Fiesta 3p Sport 1.60 TDCI Individual: 17.400 euros.Desde 15.330 euros..

Comunidad XBOX 360



El punto de encuentro MARCAPLAYER para los fans de la blanquita de Microsoft.

EL RETO DE XBOX 360
Gánanos en el Live

Xcast, Melongasoil y Marca Player son tus rivales. Agrégalos y demuestra quien manda en la red de juego online de 360.

EL RETO:
Este mes Xcast os reta a todos a ganarle un partido a FIFA 09. Sí, sabemos que se ha acabado la liga, pero dudamos que alguno de vosotros le venza. Premio para el que le endose una mayor goleada.

Foro

1 Santiago Delgado
(E-mail)

Topic:
Buenas, desde el primer número os he seguido, me parece una gran revista con mucho contenido a un buen precio. Nunca había mandado una carta, pero ahora me atrevo para hablar sobre mis opiniones de Project Natal: el nuevo sensor de Microsoft para su consola. No me parece ni mucho menos el futuro de los videojuegos, es simplemente un accesorio. Abandonar la comodidad que un mando te proporciona sería arriesgado, y perderían muchos clientes.
Eso sí, la cámara en sí pinta muy bien: sensores bien articulados y todo eso. Pero lo que espero es que los desarrolladores no hagan lo mismo que Nintendo: los sensores de movimiento no son juguetitos para niños pequeños, ni mucho menos son el futuro de los videojuegos.



Ah, y otra cosa. ¿Se sabe algo de Onlive? Porque desde aquella conferencia donde se presentó no ha salido nada nuevo, y pintaba interesante.

Respuesta:
Respecto a lo que dices de Natal, creemos que podría no faltarte razón, la clave la tienen las desarrolladoras, pero la intención es hacer que el avance de esta 'camarita' se generalice y se use para la gran mayoría de juegos de Xbox 360. Esto no quiere decir que se vaya a desterrar el mando de toda la vida, sino que muy probablemente convivan ambas posibilidades de control al mismo tiempo.
Y de Onlive, no te podemos decir mucho más. Estuvieron en el E3, pero a las puertas. Con un puñado de atractivas azafatas repartiendo publicidad. Lo que sí te podemos decir es que Dave Perry ha anunciado oficialmente un sistema de Cloud Gaming (así se llama la tecnología) que responde al nombre de Gaikai. Y por si fuera poco ha dicho que su intención es tener un servidor en cada ciudad donde sea lanzado.

2 Daniel Catalán
(Email)

Topic:
Hola amigos de Marca Player. Antes de nada quiero felicitaros por esta pedazo revista que hacéis.
Bueno, quiero comprarme la consola PS3 o la Xbox 360 pero no lo tengo muy claro. ¿Podríais ayudarme en esto? Gracias, Daniel

Respuesta:
La pregunta tiene una respuesta mucho más sencilla de lo que crees. ¿Qué es lo que quieres de tu sistema de videojuegos? Si vas a jugar online, Xbox Live funciona mucho mejor que PSNetwork. El número de lanzamientos cada mes en Xbox 360 es superior, aunque la calidad de los juegos exclusivos es similar en ambos casos. Con 360 tendrás Project Natal... Por el contrario si planeas darle a las películas en alta definición, podrías plantearte la compra de la consola de Sony, aunque es más cara (y pesada). Para nosotros, mejor la consola de Microsoft.



EL TABLÓN DE ANUNCIOS DE *WWW.XBOXMANIAC.ES*
PS3 superará a Xbox 360 en 2015

Sieg: Como parte de un estudio que analizaba el alcance de los videojuegos de segunda mano en Norteamérica, el analista de Wedbush Morgan Michael Patcher ha hecho unas declaraciones en las que predice que PS3 superará en base instalada (es decir, en número de unidades en uso) a Xbox 360, y que ocurrirá en esta generación de consolas.
Silvanoshei: Y yo digo que en 2015 ya no funciona ninguna 360 en todo el planeta, ya que las tres luces rojas se vuelven monstruos por la noche y se nos comen a todos los jugones.
Zell28: Que razón tienes, y recordad... no la mojéis, ni le déis de comer después de las 12...o eso era la PS3?
Virus: Chorrada de comentario de verdad. Es que me hacen gracia los analistas hablando de lo que PODRÍA pasar dentro de 6 años. Aquí va una apreciación mía: me atrevo a decir que, en el año 3024, la cadena McDonalds dejará de ofrecer el menú Big Mac. ¿Y por qué lo creo? Porque me da a mi la gana.
xtremo_000: Michael Patcher le ha cogido el gusto a ver su nombre publicado. Últimamente es raro el día en el que no aparece una de sus predicciones. A este paso, nos dirá quién ganará la liga belga de waterpolo en 2058. La pregunta es: ¿de verdad alguien hace caso a las cosas que dice?

Lo tiramos

El juego del mes
Call of Juarez: Bound in Blood





Una aventura en el viejo oeste al que sólo le faltan las cabareteras y John Wayne para clavarlo. Tiros a través del desierto, duelos al sol... Acompaña a los hermanos McCall en su búsqueda del legendario tesoro de Juarez.

Envía MP Juarez al 5549 para entrar en el sorteo. (Coste del mensaje 1.20€ + IVA).

Participa

Envíanos todas tus dudas y preguntas
Las publicadas se llevarán un código de *Microsoft Points*. Si no te hemos mandado tu premio, este también es tu email.

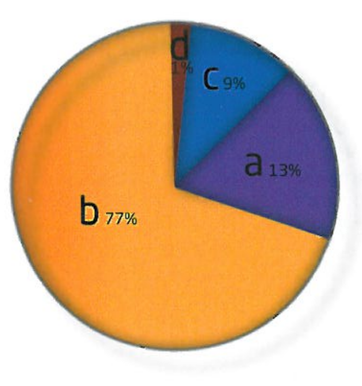
La dirección de correo que teneis que tatuaros a fuego es ***xbox360@unidadeditorial.es***

La encuesta de www.accesoxbox.com

accesoXbox.com

¿Qué te parece Project Natal?

A) Increíble, el futuro de los videojuegos pasa por él - 13%
B) Muy bien, pero no quiero que se pierda el control clásico -77%
C) No está mal, pero no me gusta jugar de esa forma -9%
D) Mal, creo que Xbox 360 no debería sacar un control de movimiento -1%



EL MES QUE VIENE:
¿Cuál es el mejor juego del primer semestre de 2009?

Entre los que participen en la encuesta se sortearán 2 juegos de Xbox Live Arcade.

Comunidad PLAYSTATION

El punto de encuentro MARCAPLAYER para los fans de la consola de Sony de nueva generación.



¿Quieres ahorrar en tiempos de crisis?

Gana un juego de PS3

Enfréntate al peso minimosca de la redacción. ¡Podrías ganar un juego para PlayStation 3!

Nuestro reto:

Fight Night

Agrega a Lázaro a tu lista de amigos (su nick es "DrumDoc") y juega contra él en Fight Night Round 4. ¡Podrías ganar un juego de PlayStaton 3!

Foro



Dimitri Fabrikov
E-Mail

Topic:
Hola soy un gran lector de vuestra revista (la llevo leyendo desde el número 2), soy poseedor de una PS3 y mis dudas son:
1°¿Para cuándo van a sacar FFVII? ¿Y God of War 3?
2°¿Sony tiene pensado sacar una "PS3 Slim"?

Respuesta:
Hola Dimitri. Nos alegra saber que tenemos lectores tan fieles como tú. Ya sabes, si algún día necesitas nuestro número uno para completar una gran colección ¡no tienes más que pedírnoslo!
Respecto a tu primera pregunta, sólo la segunda parte de ella puede ser respondida con cierta exactitud. God of War III llegará al mercado en torno a marzo del año próximo, pero aún se desconoce el día exacto. Y Final Fantasy VII para PlayStation 3 sigue siendo toda una incógnita. Tras la presentación oficial de la consola y aquel vídeo del juego generado por la consola, Square no ha hecho más que desmentir rumores... aunque en ningún momento ha negado el desarrollo de un remake de Final Fantasy VII. Yo sigo teniendo esperanzas de verlo algún día en el maquinón de Sony.
Con respecto a una versión slim de PlayStation 3, te diremos que no hay nada confirmado, pero en la red aparecen rumores sobre la consola día sí y día también. Antes del E3 vimos fotos de la planta de fabricación de la consola, aunque en Los Angeles no se llegó a anunciar. Lo último que se ha visto es un vídeo de bajísima calidad en el que aparece la consola: ¿será verdad o será todo un montaje? Sólo Sony podrá sacarnos de dudas (esperemos que lo haga pronto).



2 Juan Francisco Reyes
E-Mail

Topic:
(En respuesta a la pregunta del "cómo mejorarías PSP" del mes pasado):
Pues el diseño lo dejaría como el que tiene la PSO 3000, pero que fuera mate para que no se notaran tanto los dedos. Mejoraría el sonido que es muy bajo el que posee, y quizás le instalaría un refuerzo en graves. Evolucionaría el navegador Web, ya que no es muy bueno. La pantalla, ya que está de moda, la haría táctil, además implementar un sensor de movimiento, que no estaría mal. También le añadiría un sistema de logros o trofeos como el que tiene las consolas Xbox 360 y PS3. Potenciaría el modo online (la actual PSP no está muy enfocada en este sentido). La PS Network la mejoraría mucho, ya que ésta no está muy explotada actualmente y ofrece poco contenido. Si también fuese, además de consola, un móvil, estaría genial. Por último, y a modo de extra, le añadiría un sintonizador TDT y que fuera grabador.
Respuesta:
Aunque es posible que la lista de novedades sea demasiado extensa como para incluírla en una consola portátil, tu concepto de nueva PSP es sin duda el más suculento de todos los que nos han llegado: consola, móvil, TV portátil con grabación... en breve no, pero en un futuro no nos extrañaría ver todo eso incluído en una consola.

3 Francisco Javier Vaca
E-Mail

Topic:
He leído por ahí que la versión para Wii de Indiana Jones y el Cetro de los Reyes incluye el clásico Indiana Jones and the



Fate of Atlantis; ¿las versiones para PSP y PS2 del juego también lo incluyen? ¿Cuál es el truco para poder acceder a dicho clásico?

Respuesta:
Lamentamos comunicarte que Fate of Atlantis es un extra exclusivo para los usuarios de Wii. Las versiones de El Cetro de los Reyes para PlayStation 2 y PSP no llevarán este extra incluído. Y aunque es una "faena" para los usuarios de las máquinas de Sony, quizá habría sido peor incluírlo, ya que el sistema de juego del clásico protagonizado por Indiana Jones requiere el uso de un sistema de puntero o un ratón (perfecto para una consola como la Wii de Nintendo), y podría llegar a desesperar el tener que jugarlo con un control pad o un stick analógico.

Concurso Los Cazafantasmas

Al fin podemos experimentar lo que se siente siendo un auténtico Cazafantasmas gracias al título de Sony y Terminal Reality pero, ¿no te gustaría recuperar algún otro clásico de los 80-90 convertido en videojuego? Regreso al Futuro, Robocop... cuéntanos que peli clásica te gustaría jugar en tu consola y porqué y podrías ganar un juego de *Los Cazafantasmas* para PlayStation 3.

Carta del mes

Problemas con PlayStation 3



F. J. V. L.
E-Mail

Tengo un problema con mi PS3; algunos juegos como Lair, Heavenly Sword o Street Fighter 4 no me van bien en mi consola; por ejemplo en Lair el primer dragón es imposible, en Street Fighter 4 no me van las presas...

Respuesta:
Con otros juegos no sabemos como diagnosticar el problema, pero si en SFIV no funcionan las llaves... casi seguro que el problema está en el mando. ¿Has probado con otro DualShock?

Para el mes que viene...

GH Metallica, Beatles Rock Band... ¿qué grupo te gustaría ver en un juego musical?

Mándanos a playstation@marcaplayer.es el grupo que te gustaría ver en el próximo Rock Band o Guitar Hero y porqué crees que se lo merece. ¡Las mejores sugerencias se llevarán un juego!



TOP JUEGOS MÁS ESPERADOS (JAPÓN)

1	Final Fantasy XIII
2	Final Fantasy Versus XIII
3	Tales of Vesperia
4	The Last Remnant
5	Bayonetta
6	Kingdom Hearts: Birth By Sleep
7	Final Fantasy Agito XIII
8	Gran Turismo 5
9	Tekken 6
10	Metal Gear Solid Rising



Wii
NINTENDO DS.

El punto de encuentro Marca Player para los fans de las consolas Wii y DS

Encuesta agosto: revogamers.net

De las que proponemos ¿cuál es tu prueba preferida de Wii Sports Resort? A) Baloncesto B) Freesbie C) Piraguas D) Kendo y E) Golf

Visita www.revogamers.net y vota tu opción. Sorteamos un juego de Wii.

Tema del mes

Preguntábamos: ¿Cuál es el juego Wii del verano 2009?

Respuesta:

1 **emeL** miembro del foro de Revogamers.net

El juego del verano será ***Wii Sport Resort***, que se venderá como churros y será la opción principal para todos los que quieran hacerse con WM+. Además, supone la respuesta de Nintendo a las nuevas propuestas de Sony y Microsoft en el campo de la detección de movimientos tras el E3: "Lo que vosotros prometéis, nosotros ya lo tenemos aquí"

Foro

2 **Andrés Pardo Ortiz**
e-mail



Hola, amigos de Marca Player, ¿Cuántos ***Profesor Layton*** han salido en Japón y cuántos saldrán en España? ¿Algún juego de los creadores de *Hotel Dusk* y *Another Code*?

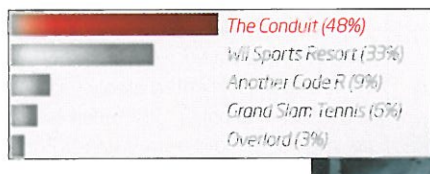
Respuesta:

Buenas Andrés. El Profesor Layton ya ha golpeado tres veces en Japón convirtiéndose en toda una leyenda de los videojuegos. Desde 2007 en que salió *La Villa Misteriosa*, Japón ha podido disfrutar de *The Diabolical Box* (noviembre de 2007), *The Final Time Journey* (noviembre de 2008) y esperan *The Specter's Flute* para este otoño. Todos ellos están previstos para España. El más próximo, *The Diabolical Box*, el día 25 de septiembre. En cuanto al juego de los creadores de *Hotel Dusk* y *Another Code* (CING), ¡estás de suerte! porque en este mismo número analizamos su última creación *Another Code R: Más allá de la memoria*, una aventura gráfica o novela interactiva que cuenta con la misma profundidad de los títulos que mencionas y la interacción que proporciona la Wii. Además, hace muy poquito has podido disfrutar también en Wii de una genialidad como *Little King's Story* que mezcla estrategia y aventura gráfica.

De cara al futuro existen noticias sobre un proyecto en desarrollo para DS llamado *Again: Eye of Providence* en el que interpretas a un agente del FBI (Johnathan Weaver) que investiga la muerte de su familia 18 años atrás. Por lo visto en imágenes, parece que podrás tener 'visiones' de lo que ocurrió hace años.

Resultados encuesta de julio en revogamers.net

¿Cuál es el juego de Wii del verano? A)Overlord B) The Conduit C) Another Code D) Wii Sports Resort y E) Grand Slam Tennis



Concurso The Conduit

Y como seguro que ya tienes este juegazo, completa el kit participando en nuestro concurso. Manda un SMS* al **5549** con la palabra clave MP seguido de un **espacio** y CONDUIT para participar el en sorteo de uno de los 5 lotes que nos ha dado SEGA de linterna y altavoces de The Conduit. El ganador será contactado de forma privada e individual.

* Precio de SMS, 1,2 € (IVA no incluido)



CONCURSO DONKEY KONG JUNGLE BEAT



Sorteamos 5 copias de ***Donkey Kong Jungle Beat*** entre los SMS enviados al 5549 con la palabra clave MP (espacio) DONKEY. El ganador será contactado de forma privada e individual.

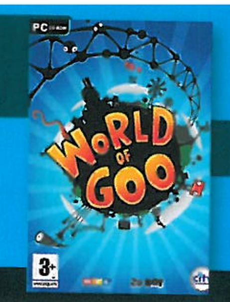
* Precio de SMS, 1,2 € (IVA no incluido)





Comunidad PC

Manda tus dudas, preguntas o ruegos sobre PC y compatibles a pc@marcaplayer.es



Gana una copia de *World of Goo*

Responde a la pregunta

PREGUNTA AGOSTO:
¿Dinos el nombre de la desarrolladora de WOG?
Ha llegado a las tiendas, dentro de su correspondiente caja, el éxito descargable para Wii y PC, World of Goo. ¿Quieres una copia? Envía la respuesta a: pc@marcaplayer.es con el asunto WORLD OF GOO.

Foro

1 Aarón Puente
(mail)

Topic:
Hola, me voy a comprar un portátil y tengo algunas dudas. Me han dicho que el *Counter Strike* va bien en los portátiles, ¿Es cierto? También estoy interesado en juegos del estilo al primer *Battlefield* (Shoot'em up y conducción a la vez) sobre todo me gusta que tenga aviones... ¿Me podéis recomendar algún juego por el estilo? ¿Qué otros juego 'buenos' van bien para portátiles? Me gustan todos los generos, pero sobre todo, de tiros. Muchas gracias y felicidades por la revista.

Respuesta:
Hola Aarón. No entendemos muy bien tu pregunta, porque que vayas a adquirir un PC portátil no tiene porqué significar que tengas que renunciar a los últimos videojuegos del mercado. Si adquieres un buen portátil, con una buena gráfica, podrás jugar a todo lo que salga. No hay juegos que vayan bien o mal en un portátil, hay juegos que van bien o mal en una configuración de hardware determinada. Si a lo que te refieres es que vas a adquirir un PC portátil 'barato', sin una buen tarjeta aceleradora gráfica, pues decirte que te funcionarán todos aquellos juegos sin demasiadas exigencias de equipo, de hace un par de años o tres hacia atrás. Por lo tanto, claro ésta, *Counter Strike* no te dará ningún problema. En cuanto a las recomendaciones que nos pides, puede probar con el primer *Amerisca's Army*, gratis y muy popular entre los jugadores de PC. Es gratis y no tendrás problemas para correrlo en tu nuevo portátil, seguro. Es el juego oficial del ejército de tierra de los Estados Unidos.

2 Emilio
(mail)

Topic:
Hola. Soy Emilio, de Barcelona y mi duda/pregunta es cómo funciona un iMac con juegos como *El Padrino II* y de qué manera se han de arrancar,



porque estoy algo perdido en el manejo de un Mac de Apple. Gracias Atte.

Respuesta:
Saludos, Emilio. Pues mucho nos tememos que no vas a poder jugar a *El Padrino II* en tu Mac, porque el título no ha salido en versión compatible para los equipos de Apple. Los videojuegos que salen para PC, en general, no son compatibles para Mac. Hay muchos de ellos que sí lo son, pero tiene que aparecer claramente identificados con la etiqueta "PC y MAC". Hay muchos grandes juegos que salen para los sistemas operativos de Apple, como *World of Warcraft, Harry Potter, Spore, Sims 3*. Puedes ver los juegos que aparecen para Mac en la web de Apple: www.apple.com/games. En cuanto a la instalación de estos juegos, no tiene ningún misterio. Arrastra el icono del juego a la carpeta Aplicaciones o haz doble click y sigue las instrucciones de instalación.

3 Almudena G.
(mail)

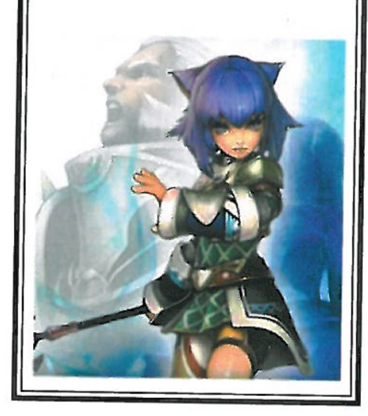
Topic:
Hola. Soy aficionada a los juegos de rol y me gustaría pasar a algún RPG online, pero mi problema es que no tengo un euro para pagar ninguna suscripción (soy una adolescente sin dinero, ja, ja). ¿Podéis recomendarme uno o dos buenos juegos de rol online por los que no haya que pagar? Gracias.

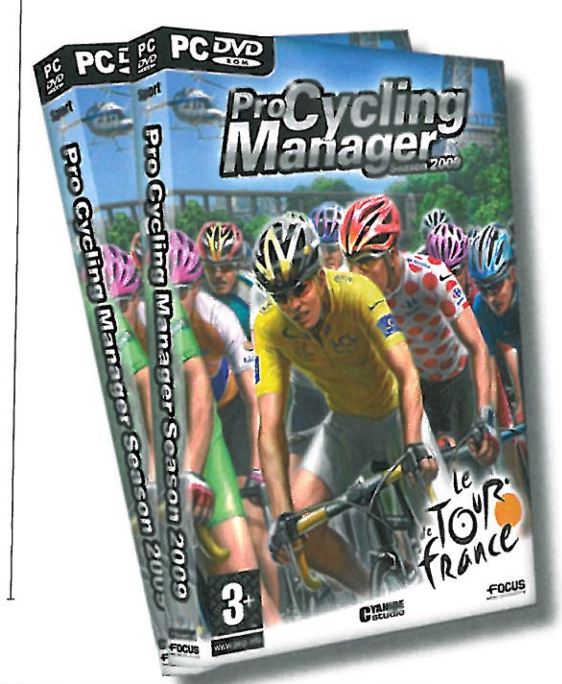
Respuesta:
Hola, Almudena. Te entendemos perfectamente. Afortunadamente están comenzando a salir un puñado de buenos títulos que no requieren ni pago por el juego ni suscripción. Aunque, si quieres, puedes pagar por adquirir objetos, armas, monturas, mejoras... Nosotros ahora estamos enganchados a *4Story*, pero otros títulos de calidad son *Pristontale II* y, enseguida, va a llegar *Runes of Magic*. Todos ellos, doblados al castellano.

Concurso del mes

Preséntanos a tu 'yo' en Ys Online

Key To Play acaba de lanzar en Europa el MMORPG oriental *Ys Online*, que se encuentra ahora mismo en su fase de beta abierta. Eso quiere decir que cualquiera puede darse de alta y, completamente gratis, descargar y jugar al juego. Queremos que todos os animéis a probarlo así que, todos los que nos manden una captura de pantalla de su personaje de *Ys Online* (tiene que aparecer visible su nombre) entrará e el sorteo de un packs de jeugos de PC. Manda la captura a pc@ marcaplayer.es con el asunto YS.





¡Sorteamos 10 copias de Pro Cycling Manager 2009 para PC!

Recién terminado el Tour de Francia, vamos a celebrar el buen papel de los ciclistas españoles en la mejor prueba ciclista del planeta regalando 10 copias de Pro Cycling Manager 2009, el juego oficial de la ronda francesa y de la Vuelta a España. ¿Quieres una copia? Pues dinos el apellido del ganador del Tour de Francia de este año.

¿Sabes la respuesta? Envía un SMS al 5549 con el texto MP CYCLING (espacio + tu respuesta).
(Coste del mensaje: 1,2 € + IVA)

> Guía de Compras

Los mejores juegos del mercado con todos sus precios

Los recomendados

¿Buscas algún título? En nuestra **Guía de Compras** encontrarás cerca de 1.000 referencias con su precio. Además, te ofrecemos los videojuegos **más interesantes,** a tu alcance a lo largo de julio y agosto.

1

360, PS3, PC

Batman: Arkham Asylum

A LA VENTA DESDE EL 28 DE AGOSTO. El caballero oscuro y protector de Gotham vuelve a los videojuegos con esta entrega donde no tendrás un respiro. Para ello deberás entrar en el manicomio donde están encerrados todos los delincuentes de la ciudad, liderados por el incansable Joker. ¿Tu misión? Que vuelva a reinar la paz.







2

PS3

Cross Edge

A LA VENTA DESDE EL 27 DE AGOSTO. *Cross Edge* es un juego de rol ambientado en un mundo de fantasía, al más puro estilo *Final Fantasy*. La acción se desarrolla mediante el sistema de ataque por turnos, que tan buen resultado da en este tipo de juegos. Para los amantes del género es imprescindible.





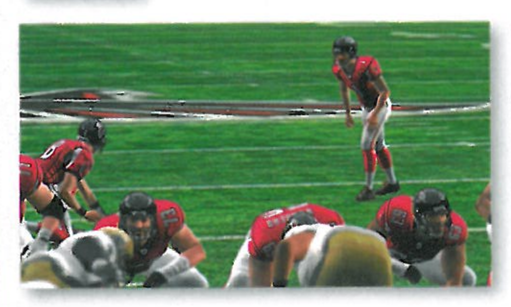


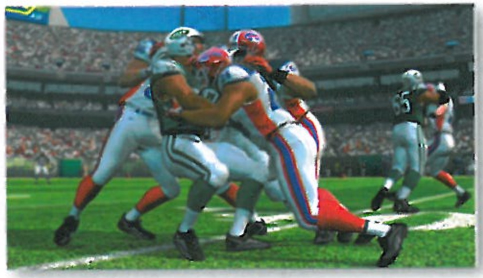
3

360, PS3, PS2, PSP, WII

Madden NFL 10

A LA VENTA DESDE EL 31 DE AGOSTO. Un año más llega a las tiendas este juego de fútbol americano, que cuenta con millones de aficionados. Podrás ser un quarterback famoso o un running back imparable. Los equipos más famosos de la liga americana te esperan para que les lleves a lo más alto, la Superbowl. Lunes noche, fútbol.







* Nuestra Guía de Compras se ha realizado cruzando los datos de diferentes tiendas especializadas a nivel nacional con el objetivo de mostrar una relación lo más completa posible de las referencias existentes en el mercado. Los precios pueden variar dependiendo de la tienda o de las ofertas especiales concretas, conversión en packs Classics o Platinum por parte de las editoras y por acciones especiales. Marca Player no puede responsabilizarse de estos cambios. Los precios pueden ser menores adquiriendo los juegos en las webs de las tiendas. Las fechas de lanzamiento también pueden variar por decisión de las respectivas compañías.





360, PS3

Fight Night Round 4



A LA VENTA DESDE EL 26 DE JUNIO. Para los aficionados del boxeo no hay un juego mejor en este momento. Enfúndate los guantes y prepárate para peleas a muchos asaltos donde sólo el más resistente quedará en pie. ¿Serás tu? ¿O besarás la lona?



PC

Street Fighter IV

A LA VENTA DESDE EL 3 DE JUNIO. El juego de lucha del año por excelencia llega a los ordenadores. Por fin podrás coger a Riu, Ken o al repeinado Guile y combatir en tu mismo PC. Para los que no tenéis consola, no lo dudéis, haceros con esta versión y no paréis de repartir mamporros.



WII

Wii Sports Resort

A LA VENTA DESDE EL 26 DE JULIO. Ya ha pasado el tiempo de jugar al tenis, beisbol o golf en la Wii. Con este juego disfrutarás de los deportes más jugables del verano. Podrás montar en moto de agua, hacer esquí acuático,... Muy refrescante el nuevo juego de Wii.



360, PS3

The King of Fighters XII

A LA VENTA DESDE JULIO. La mítica saga de lucha llega con una nueva edición aún más mejorada. 15 años después de la primera entrega, tendremos nuevos luchadores y escenarios dibujados a mano que son auténticas obras de arte. Además es tan jugable como siempre.



360, PS3, PS2, WII, DS

G.I. Joe: Rise of Cobra

A LA VENTA DESDE EL 30 DE JULIO. inspirado en la película del mismo nombre, este juego de acción en 3ª persona te permitirá escoger uno de los 12 personajes con habilidades especiales para derrotar a tus enemigos en cruentas batallas. Te recordará a tus muñecos de pequeño.



PC

Euro Truck Simulator

A LA VENTA DESDE EL 19 DE JUNIO. Si quieres vivir en primera persona la vida de un camionero, este es tu juego. Tendrás que recorrer todas las carreteras de Europa para que tus entregas lleguen a la hora estipulada. Además, podrás elegir entre un montón de camiones reales.





360, PS3, PS2, PSP, WII, DS, PC

Harry Potter y el Misterio del Príncipe



A LA VENTA DESDE EL 3 DE JULIO. El mago más famoso de todos regresa a los videojuegos con este nuevo título en que deberás descubrir que se está cociendo en la escuela de magia del profesor Dumbledore.



PC

Pro Cycling Temporada 2009



A LA VENTA DESDE JUNIO. Ya era hora de que los aficionados al ciclismo tuvieran su juego. El mundo de las dos ruedas contará con *Pro Cycling Temporada 2009* con su juego de referencia para este año. Pedaléa duro.



¡GAME Y Marca Player regalan 5 euros!

> Próximo número

Descubre qué te vas a encontrar el mes que viene en tu revista Marca Player



ROCKBAND BEATLES ¡Muy fuerte!

Paul, Ringo, John y George revolucionarán tu salón con el Rock Band más currado hasta la fecha. No te pierdas todas sus canciones, y todos los secretos del juego de la banda más grande de la música.

REALIDAD AUMENTADA

El mundo visto de otro modo

¿Conoces los Invizimals? ¿Y la realidad aumentada? Pues deberías saber que se está usando en el desarrollo de nuevos juegos, que no todo va a ser Natal y Wii.



ALPHA PROTOCOL

Vemos de primera mano lo nuevo de la factoría SEGA

Sus creadores llevan meses poniéndonos los dientes largos con este juego de acción, y visto lo visto descubrimos por qué. ¿Quieres verlo de cerca?



VIGILA A LA PIANISTA

Más que juegos, rendidos a ella

Gustavo quiso conocer de primera mano a Ruth Jiménez, la presentadora de 'No disparen al pianista' y después de que ella acabara con un arma para quitárselo de encima...



HALO ODST

Vuelve la mejor saga del siglo XXI

A la espera de que llegue ese esperado Halo Reach, Microsoft presentó en Madrid las novedades más calientes de Halo ODST.



¡VIAJAMOS A REINO UNIDO A VER DJ HERO!

¿Quieres convertirte en un DJ de moda?

Activision da un paso más en la evolución de los juegos sociales musicales. Ahora le toca el turno a la música disco.

** Los contenidos anunciados en esta página están sujetos a cambios ajenos a la publicación, como variaciones en fechas de lanzamientos, títulos cancelados...*

KONAMI

PES TE CONVOCA

¿Quieres ser titular?

Puedes ser el compañero de Leo Messi en la próxima campaña de publicidad de PES 2010. Entra en www.pes2010.com y apúntate al casting de PES STAR.



www.pes2010.com **www.pesteconvoca.com**